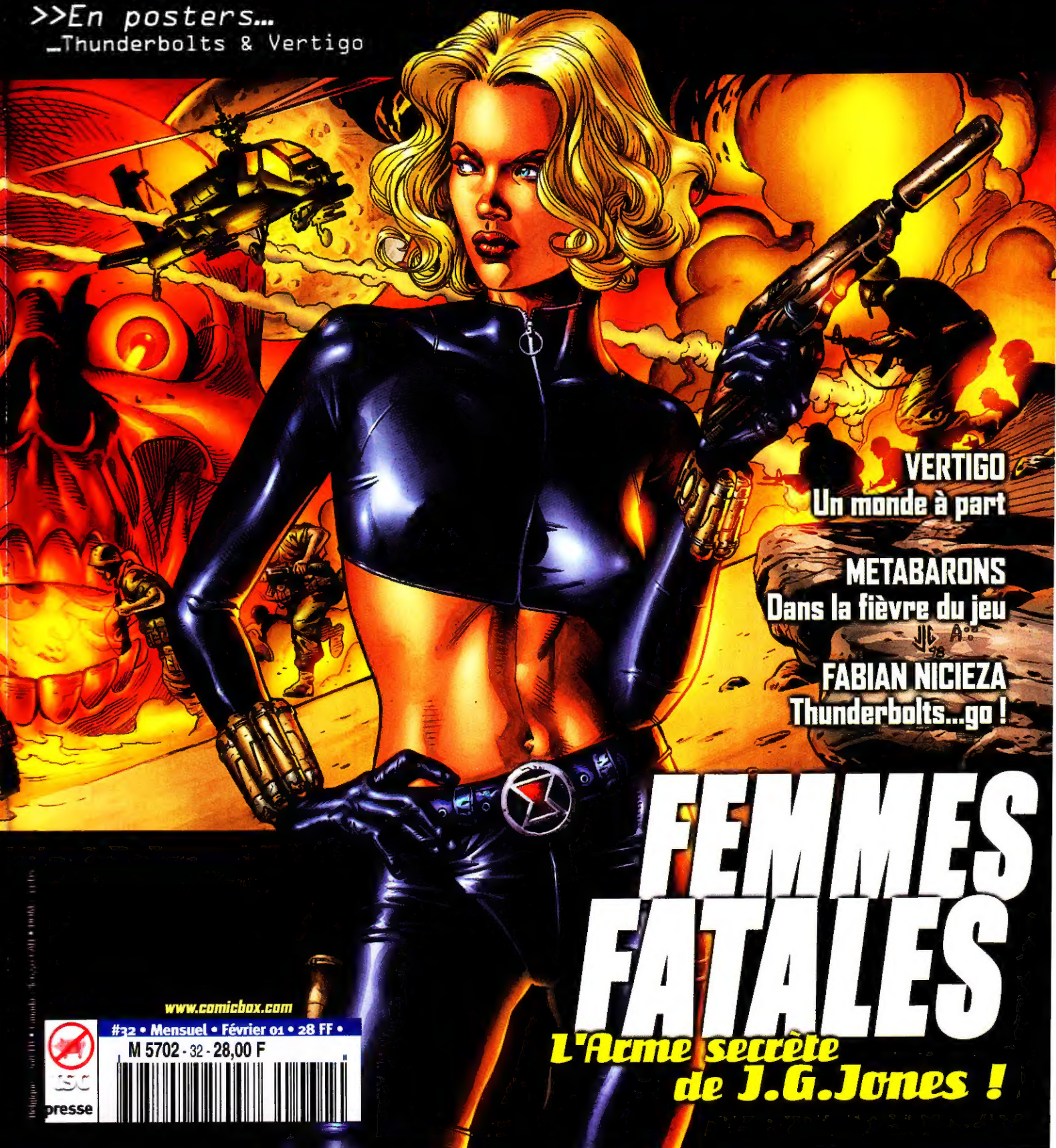


Decouvrez le supplement **the COW** avec une BD de Marc Silvestri

COMIC BOX

>>En posters...

—Thunderbolts & Vertigo



VERTIGO

Un monde à part

METABARONS

Dans la fièvre du jeu

JLC A. 98

FABIAN NICIEZA

Thunderbolts...go !

FEMMES FATALES

**L'Arme secrète
de J.G. Jones !**

www.comicbox.com

#32 • Mensuel • Février 01 • 28 FF •

M 5702 - 32 - 28,00 F



ISC

presse

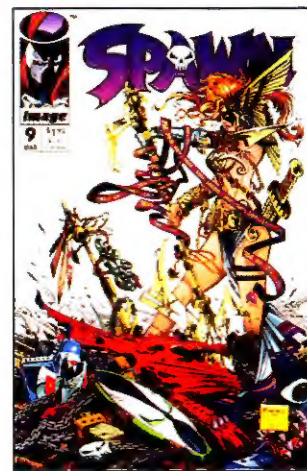




Alpha Omega Librairie

L'autre Dimension de la **VPC**

**V
P
C**



VPC

Précommandes comics :
\$ à 7,50*

Paiement cash

Abonnements - Précommandes (comics et magazines) : dès 150 \$:

\$ à 6.50FF*



C O M I C S - T O Y S
MAGAZINES, ARTBOOKS - POSTERS,
JAPANIMATION, VIDEO - DVD imports, T-SHIRTS,
GAMING - CARDS, TRADING - CARDS
IMPORT US - VF - BACK ISSUES
Achat, vente, neuf et occasion.
Semic, Marvel, Lug, Aredit, Mangas

Consultez en ligne nos listes des titres disponibles.

Fax (33) 0 320 559 054 - 25, rue de la Clef - 59800 LILLE

Alpha.Omega@wanadoo.fr

Tel : (33).0 320 319 375

www.alphaomega.fr



* : En fonction du cours.
* : Demandez nos conditions générales de vente.



LA COUVERTURE
BLACK WIDOW : une des
héroïnes favorites de
J.G. Jones. Elle fait même le
tour de la couverture !

LE SUPPLÉMENT est le premier
numéro de The Cow, qui réunit
une histoire inédite de Marc
Silvestri et quelques trucs pour
faire des comics à la Top Cow.
Black Widow is TM & © 2000
Marvel Characters, Inc.

Numero
32

PLATS DE RÉSISTANCE



FATAL FURIE
J.G. Jones aime les femmes
fatales. Nous aussi. Mais il
sait aussi s'accommoder des
messieurs, comme le prouve
son Marvel Boy.



VERTIGO-GO...
Qu'est-ce qui fait courir la
branche de comics "adulte"
de DC ? Succès critique évi-
dent, succès populaire un peu
moins, laboratoire de talents,
assurément !



BARONNERIES
La Caste des Métabarons des
Humanos est devenu un jeu de
rôle de luxe. Plongeon dans cet
univers enivrant et complexe...

Sommaire

004>LE HÉROS DU MOIS

Stormwatch revient chez Semic. Redécouvrez une série fondamentale de l'univers WildStorm.

005>NEWS

La Terre tourne, pour les créateurs de comics aussi... Le point sur les dernières nouvelles du front, les transferts, les previews...

009>LE QUIZ

Vous êtes incollables en comic-books ? On va voir ça !

020>LE HÉROS OUBLIÉ

Une vraie-fausse Catwoman ce mois-ci, Miss Fury. Laissez tomber vos préjugés...

030>CYBERFORCE

L'équipe fondatrice du label Top Cow doit revenir cette année. Il est grand temps de réviser vos classiques avant de découvrir leurs nouvelles aventures.

032>LE CHOC DES TITANS

Deux tueuses sont en lice pour le titre. À ma gauche, Buffy, star de la TV, à ma droite, Magdalena, émissaire du Vatican. Au pieu...

034>MATCH DE BOX

Vos coups de coeur, vos coups de gueule et vos questions. Et en prime ce mois-ci, les petites annonces...

036>FABIAN NICIEZA

Le scénariste de Gambit a repris aussi les Thunderbolts depuis un mois. Et comme il a le sens de la polémique, on ne s'est pas ennuyé avec lui...

040>HOME OBJETS

La saison des cadeaux continue. Il est grand temps de craquer pour ce mini-buste dont vous rêvez, allez...

042>INITIATIVE COMICS

Will Eisner au Vietnam, Martin Mystère, Spawn, et des tas d'autres...

045>CLICS & CLAPS

Le Pacte des Loups est parmi nous ! Il est temps de le découvrir, tout comme trois jeux vidéos et des sites web sélectionnés par la rédaction.

048>GUIDE DE LECTURE

Avec Angoulême, les éditeurs ont étoffé leur catalogue. Cela donne des choses intéressantes à lire.

050>DR PSYCHO

Les Bisounours, vous vous souvenez ? Eh bien, ils ont encore frappé ! Même au cœur de nos comics !!!

Editorial

DES GENS DANGEREUX...

La scène se passe à La Poste, à côté des bureaux du journal.

- «Comic Box, qu'est-ce que c'est ? Ça me dit quelque chose...

- C'est un magazine sur les comics.

- Ah oui ! Vous avez vu Incassable ?

- Oui, bien sûr !

- J'ai bien aimé, mais je vais me méfier de vous, vous êtes des gens dangereux...

(dit-il sérieusement) C'est vrai, quand même, c'est inquiétant cette histoire...

La morale de cette affaire ? C'est que, grâce à Mr Night Shyamalan, notre image a changé ! Mais avons-nous vraiment gagné au change... Avant, on nous prenait pour des abrutis parce qu'on lisait des BD pour enfants, aujourd'hui, on est tous devenus des assassins potentiels ! C'est vrai quand même, qu'à lire des histoires de super-héros trop souvent, soit vous sautez par la fenêtre pour voler soit vous tuez tout le monde, c'est logique. Ridicule ! Ça me rappelle la polémique qui avait eu lieu, à l'époque, à propos du film d'Oliver Stone, Tueurs nés. À entendre certaines ligues américaines bien pensantes qui manifestaient leur mécontentement, tous les adolescents qui regardaient la télé se transformeraient tôt ou tard en serial killer ! Et tous les mecs qui jouent aux jeux vidéos vont devenir épileptiques. Ceux qui ont une jolie copine sont des obsédés. Et les filles sont toutes des sorcières. Bonjour la tolérance ! À propos, nous avons choisi de mettre à la cour deux beaux spécimens d'ensorceleuses, les Veuves Noires, dessinées par J.G. Jones, dont la nouvelle série estampillée Marvel Knights, Marvel Boy, commence justement ce mois-ci en France. Et, pour se faire plaisir, on a fait, pour la première fois, une "wrap around", c'est-à-dire une couverture qui s'étale sur deux pages, vous laissant tout le loisir d'admirer la plastique des demoiselles en question.

Enfin, pour revenir à nos moutons, ça va bien, merci, nous n'avons pas que des psychopathes comme lecteurs, et si nous partageons tous la même passion, nous avons aussi d'autres centres d'intérêt, des copains, une vie de famille, etc. Et, à l'heure où vous lirez ces lignes, Angoulême, La Mecque de la BD, viendra de fermer ses portes, accueillant approximativement 200 000 personnes aussi potentiellement dangereuses que nous. Et si on organisait une séance de spiritisme contre les crétins, ce serait cool, non ? Allez, au revoir !

[Lise Benkemoun]

COMIC BOX

129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS
TEL. : 01 44 06 93 80 - FAX : 01 45 83 15 48

Directeur de publication : Fabrice Sapolsky <fsapolsky@comicbox.com> - Rédactrice-en-chef : Lise Benkemoun <lisebenkemoun@comicbox.com> - Rédacteur-en-chef Adjoint : Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - Rédaction : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Carina Rozenfeld - Studio PAO : David Bjaï <ralph@comicbox.com> - Spirit of the PAO : Izod - Secrétaire de Rédaction : Cécile Deluc - Réseau : Phong-Vu Leo <two@comicbox.com> - Flashage : Solution Fab' (75) - Imprimerie : Corlet (14) - Distribution : NMPP - Service des ventes : Promévente-Lauric Montfort, Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réserve Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs. ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K788368 - Dépôt Légal : premier semestre 2001 - Comic Box est TM & © 2000 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.

le Héros du Mois

par Antoine Maurel

HAUTS FAITS

SW#1-3

Présentation des deux équipes lors d'un conflit à Sarajevo.

SW#7

Introduction du Kaizen Gamorra et de sa nation, appelés à devenir des ennemis récurrents.

SW#22-26

Gigantesque crossover "Wildstorm Rising", avec des morts à la clé.

SW#28-30

"Rookie Time" : pour remplacer les pertes récentes, le Weatherman teste les jeunes...

SW#34

Apparition de la nouvelle plateforme, Skywatch 2.

SW#36

Trahison : Flashpoint était en fait à la solde de Deathtrap. Il décime les rangs.

SW#37

Création de Stormwatch Black par Henry Bendix et arrivée de Jenny Sparks.

Bonne nouvelle : Semic a décidé de publier, dans les pages de son nouveau magazine WildStorm, les épisodes manquants du premier cycle de Stormwatch, l'aboutissement du travail de Warren Ellis sur cette série. Mais bon, comme aujourd'hui les survivants du crossover Stormwatch/Aliens nous sont plus connus sous leur nouvelle identité, The Authority, on s'est dit qu'un petit tour de table des deux équipes d'alors s'imposait.

Les champions de l'ONU

Il convient, en effet, de rappeler que Stormwatch est une équipe de méta-humains travaillant sous couvert de l'Organisation des Nations Unies. À cet égard, ces "super Casques Bleus" sont naturellement une équipe géographiquement composite. À la manière de "l'Autorité", leur base d'opérations se trouve en orbite autour de la Terre. Il s'agit du satellite Skywatch, dirigé par Henry Bendix, le Weatherman, qui, de là-haut, choisit quels seront les problèmes traités par "son" équipe. Au moment où la série reprend, il dispose, en effet, d'une équipe assez importante, puisqu'elle compte une bonne dizaine de membres ; cependant, nous ne traiterons ici que des cinq qui ont une réelle importance dans les épisodes à venir. Désolé pour Ion, Lancer, Nautica et les autres... Sur le terrain, alors que Jackson King, l'ancien chef de la section, a été relevé du service actif, le boss est Winter, alias Nikola Kamarov, un ex-tueur à la solde de la Spetnatz. Ce Russe, en quête de rédemption pour ses crimes passés, est l'homme idéal pour conduire l'équipe. Il possède un pouvoir similaire à celui de Bishop des X-Men (il absorbe et recanalise l'énergie). Il trouve son pendant naturel en Fahrenheit, une jeune américaine capable d'agir sur les objets au niveau moléculaire et de chauffer lesdites molécules en générant des micro-ondes. Son naturel enjoué fait d'elle une bonne médiatrice au sein du groupe, capable d'évacuer la pression en proposant une bonne cuite plutôt qu'une prise de bec. Fuji, quant à lui, est un ancien sumo qui a vu sa masse enfler au point de devenir instable. Sa rencontre avec le Weatherman, qui lui offre la possibilité de revêtir une armure l'aidant à stabiliser sa forme, est providentielle et il devient l'un des membres fondateurs de Stormwatch. Outre son rôle de force de frappe sur le terrain, son caractère poli et calme en fait l'un des compagnons les plus appréciés au sein de l'équipe. Pas étonnant qu'il soit très lié au héros caricatural qu'est Hellstrike. Ce dernier est, en réalité, Nigel Keane, un Irlandais qui travaillait pour Scotland Yard jusqu'à ce qu'il se découvre des pouvoirs de manipuler l'énergie, au cours d'un affrontement avec Deathtrap. Il intègre alors Stormwatch et c'est lors d'une altercation avec le même Deathtrap que son corps se transforme en énergie pure. Heureusement, Fuji, familier avec ce problème, lui apprend à maîtriser sa cohésion moléculaire, lui permettant ainsi de venir reprendre sa place d'alcoolique irascible mais franc. Enfin, Flint reste la plus mystérieuse. Cette Kenyane, qui a vu sa famille massacrée dans les guerres tribales, possède une force sur-naturelle et la possibilité de durcir sa peau.

STORMWATCH



Vous le voyez,

Henry Bendix a de quoi faire.

Et si ça ne suffit pas, il a un joker dans sa manche : Stormwatch Black. Cette équipe, qui n'a aucune existence légale, est composée des futurs membres d'Authority que sont Jenny Sparks ("l'esprit du siècle"), Jack Hawksmoore (celui qui acquiert des pouvoirs surhumains au contact des villes) et Swift (une jeune Tibétaine aux ailes angéliques, venue répandre la bonne parole du pacifisme dans ce monde de brutes). S'y ajoute enfin Rose Tatroo, personnage sinistre s'il en est, une tueuse au service personnel de Bendix, qui l'a placée là dans un but mystérieux.

Il va sans dire que sa présence insinue un malaise certain. Les épisodes inédits en France publiés dans WildStorm entament d'ailleurs une saga où Stormwatch va devoir décider jusqu'où ils sont prêts à aller pour défendre la paix. Il va y avoir des morts !

Voilà, espérons que ça vous aidera à vous replonger en douceur dans ce qui est sans conteste la meilleure partie d'une série trop longtemps réclamée. Et les dessins de Tom Raney ne gâtent rien !

NEWS

30 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS

L'ÉVÉNEMENT

Authority passe au ministère

■ **Acte III** : Authority est vraiment une série dans laquelle les coups de théâtre ont lieu autant sur le papier qu'au dehors. Après le départ fracassant du team créatif original (Ellis & Hitch au numéro 12), un second changement se profile au #23. On annonce dans la foulée une nouvelle série dérivée...

Les héros ne savent donc pas mourir. Authority aurait pu s'arrêter avec le départ de ses créateurs, Warren Ellis et Bryan Hitch. Mais une série avec un potentiel commercial et éditorial pareil ne pouvait pas mourir. Mark Millar et Frank Quitely avaient repris avec brio le flambeau à partir du #13 et, théoriquement, jusqu'au #25, numéro auquel la série devait officiellement s'arrêter.

Mais les choses se sont précipitées. Authority n'est plus dessiné par Frank Quitely. Happé par Marvel (voir ci-contre), l'artiste a arrêté de dessiner les aventures de Midnighter et des autres alors qu'il était en pleine réalisation du #23. WildStorm a donc été obligé de réagir au pied levé et d'accélérer sa recherche d'une nouvelle équipe créative pour la série. Le problème va se résoudre en plusieurs étapes mais on va avoir droit à du beau monde. Dans la foulée, l'éditeur annonçait la poursuite de la



série tant qu'il le pourrait. Le scénariste Tom Peyer et Dustin Nguyen (dessinateur

de la mini-série Jet) assureront les épisodes #23-26, tandis que Mark Millar finira son histoire dans les épisodes 27 à 29, en compagnie d'un dessinateur prestigieux : Arthur Adams ! Seul problème de cet exercice de chaises musicales, il faudra donc attendre Authority #27 pour avoir la suite de l'histoire commen-

cée dans le #22. Le destin de la série est donc assuré et on semble s'éloigner, au moins sur le moyen terme, d'une autre alternative qui était de transformer Authority

en un titre vraiment réservé aux adultes et qui aurait redémarré avec un nouveau #1.

Indépendamment de l'actualité directe de ce titre, la "famille Authority" s'agrandit encore : après Monarchy (cf. CB #29), de Doselle Young et John Mc Crea, WildStorm annonce un troisième titre, Ministry (à ne pas confondre avec Ministry of Space, le titre que Warren Ellis s'approprié à lancer sous la bannière Pop Comics). Cette nouvelle série sera écrite par Ian Edgington (X-Force). Ministry sera apparemment aux deux autres titres ce qu'Excalibur fut aux X-Men : la nouvelle équipe sera en quelque sorte la réponse européenne à Monarchy et Authority. À Ian Edgington de renouveler l'idée afin qu'on ne se contente pas de relire une recette désormais connue.

NOUVELLE X-TEAM

C'est officiel, on connaît désormais les noms des nouveaux dessinateurs des séries X-Men : Ian Churchill (Cable, Coven) et Frank Quitely (JLA Earth 2, Authority) travailleront respectivement avec Joe Casey et Grant Morrison. Tom Raney garde son rôle de «3ème homme» (il dessinera les fill-ins et des mini-séries).

UN FAUTEUIL POUR DEUX MUTANTS X

Mutant-X fait partie des séries dites «mutantes» qui s'arrêteront en mai prochain aux USA. Là où ça se complique, c'est que, d'ici 2002, Marvel devrait sortir à nouveau un Mutant-X qui n'aura rien à voir : l'éditeur a inventé un concept de mutants créés par le gouvernement (sans rapport avec la réalité alternative dans le comic-book d'origine) et a directement vendu les droits à la TV, sans s'occuper du fait qu'une série existait déjà. La prochaine série Mutant-X, qui sortira à peu près en même temps que la série TV, n'aura donc rien à voir avec Alex Summers et ses amis.

DEVIENS LA NOUVELLE VAMPIRELLA !

Tu es jeune, tu es brune, mignonne et tu rêves de devenir Top Model ? T'avais qu'à lire des comics ! Harris, l'éditeur de Vampirella, a passé son mois de janvier à organiser des castings pour choisir qui serait la nouvelle «Vampirella officielle» (qui représentera l'héroïne lors des conventions américaines). Et attention ! Suffit pas d'être belle !

RISEING STARS change (encore) de mains...

Après le départ de Keu Cha, c'est au tour de Christian Zanier de passer la main sur la série phare de J.M. Straczynski : "Rising Stars". Zanier est désormais passé sur d'autres projets Top Cow. La série de JMS ne devrait cependant pas y perdre car, ces derniers mois, selon les épisodes, le graphisme avait été inégal... Et, surtout, le nouveau dessinateur est un vétéran reconnu : Brent Anderson, qui dessine, par ailleurs, Astro City (série en stand-by tant que Kurt Busiek n'aura pas fourni de nouveau scénario), arrive donc à bord à partir de Rising Stars #17 et devrait y rester jusqu'à l'épisode final, le #24... Tout en restant sur Astro City !



CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. **ONE-SHOT** : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. **ONGOING SERIES** : série régulière, non limitée à quelques épisodes. **RELAUNCH** : nouveau lancement. Lorsqu'une série redémarre au #1. **GUARANTEED SHIPPING** : les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur. Très difficile à tenir !



Harris précise qu'il faut être également... Sexy. Et pourquoi pas intelligente pendant qu'on y est ?

FRAY CE QU'IL TE PLAÎT

On sait déjà que Fray, la mini-série lancée chez Dark Horse par Joss Whedon, le créateur de Buffy, deviendra une série régulière dès l'été. Whedon continuerait de l'écrire en tandem avec Brett Matthews. Quant au comic-book tiré d'Angel, il s'arrête au #16 (suivi d'un épisode spécial consacré à Cordelia), avant d'être bientôt relancé à partir du #1 par de nouveaux artistes. Autre actu : Amber Benson, qui joue Tara dans la série, vient de signer le scénario d'un comic-book spécial consacré à Willow... Et Tara, bien sûr.

CLIFFHANGER : LA RELÈVE

Privé de Battle Chasers et de Danger Girl, le label Cliffhanger ne se pose apparemment plus de questions sur sa survie : deux nouveaux titres (chacun avec un artiste à succès) seraient en cours de préparation. WildStorm devrait annoncer qui fait quoi d'ici la fin du 1er trimestre 2001.

X-PLOITATION ?

Joe Quesada a peut-être supprimé un paquet de séries mutantes, mais le portefeuille des fans pourrait bien ne souffler que temporairement. Outre Blink & the X-iles, le projet de Chris Claremont (toujours sans titre connu à l'heure où nous imprimons), le nouveau Mutant-X, une probable série mensuelle Malica et une flopée de mini-séries, le boss de Marvel ne cache pas qu'il y a encore une série mutante de plus qu'il s'apprête à lancer. Finalement, les nouvelles séries devraient remplacer celles qui disparaissent et le nombre de comic-books dérivés

Polémique mutante

■ Seul survivant du micro-label Counter-X, X-Force ne fera pas l'économie d'une refonte totale : nouveau scénariste, nouveau dessinateur et... Nouveaux mutants. Les anciens membres sont carrément virés ! Du côté de Cable, la série continue mais le scénariste qui l'a sauvé, Robert Weinberg, est, quant à lui, renvoyé !

Pour autant que l'élan apporté à Marvel par Joe Quesada soit largement bénéfique, est-ce qu'on ne serait pas en train d'en apercevoir les premiers effets pervers ? En tout cas, la restructuration des séries X s'emballe et commence à ne plus faire l'unanimité. Il y a un peu plus de deux mois, les fans de Cable s'étaient mobilisés, via Internet, à l'initiative du scénariste Robert Weinberg, pour sauver la série, en particulier parce que Weinberg expliquait qu'il était en plein milieu d'un storyline de deux ans. Après avoir conforté le scénariste, il y a deux mois, Quesada lui a donné congé du jour au lendemain. Weinberg sera remplacé par Howard Chaykin, un vétéran

de grand talent (on ignore encore si Michael Ryan conservera les dessins), mais il n'empêche que la décision apparaît d'autant plus arbitraire qu'elle va à l'encontre de ce que les fans avaient exprimé fin 2000. Les lecteurs de X-Force ne sont pas mieux lotis : ils avaient soufflé, après avoir craint de voir la série supprimée. Coup de théâtre : il n'y a que le titre qui continue ! Pas un des mutants (Rocket, Meldown, Domino...) jusqu'ici associés à la série ne restera et X-Force va devenir, essentiellement, une toute nouvelle équipe avec un but très différent. Oublié le groupe de jeunes presque terroristes : ce nouveau X-

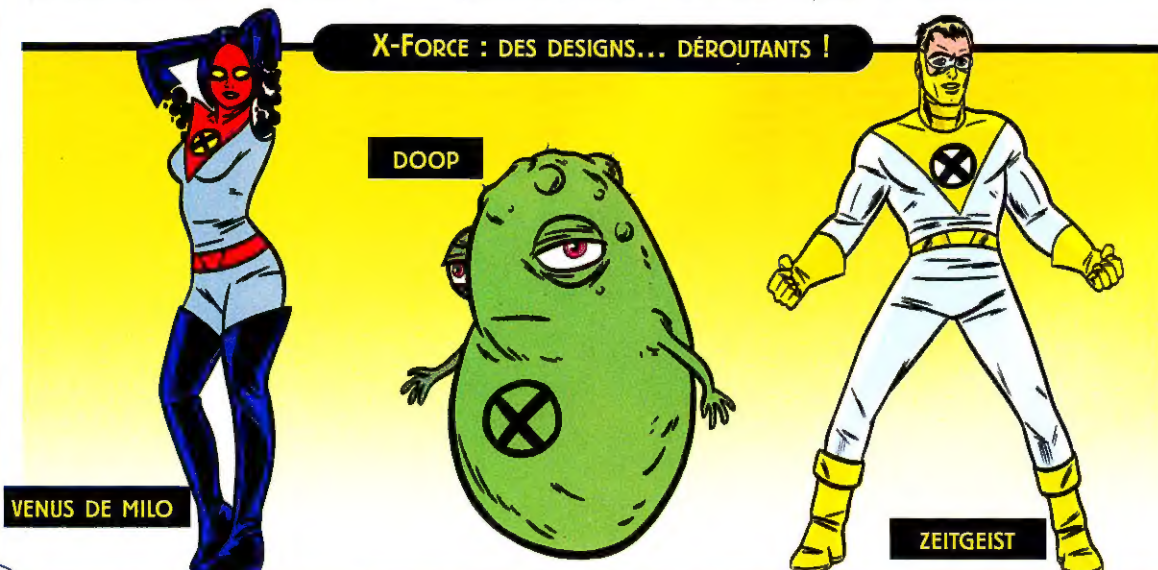


Factor sera composé de personnages inédits, qui cherchent à s'intégrer dans la société et qui y arrivent apparemment mieux que les groupes mutants qui ont précédé. Aux commandes de la série complètement refondue ? Le scénariste Pete Milligan (un ancien de Vertigo, on ne se demandera donc pas où Axel Alonzo, nouvel éditeur d'X-Force mais ancien ponton du sous-label de DC, a été le chercher). Aux dessins, c'est Mike Allred qui oeuvrera. Méconnu en France, Mike Allred est le génial créateur de séries "cultes" aux USA comme Madman ou The Atomics. On pourrait le comparer à une sorte de compromis entre Steve Rude et José

Ladronn. Mike Allred et Pete Milligan, ça promet des situations désopilantes, originales et un tantinet tordues. D'ailleurs, dès la description des nouveaux héros, il y a de quoi gamberger : X-Force comprendra des gens comme Doop, qui ressemble à une crotte de nez qui aurait deux bras, ou encore Venus de Milo, une jeune femme dont les bras sont faits d'énergie. Et nous aurons même droit à un mutant français qui s'appellera juste "La Nuit".

Cela devrait valoir le coup d'œil et être une série définitivement à part. Mais on s'étonnera du choix qui est de continuer ainsi artificiellement le titre X-Force (un peu comme si Coca Cola, en gardant son étiquette, se mettait à vendre de l'Orangina), alors que cette nouvelle équipe n'a rien à voir avec celle que l'on connaissait jusqu'ici. Il y a, bien sûr, un précédent, quand Havok, Polaris et quelques autres mutants étaient devenus la seconde équipe X-Factor. Mais ce X-Force bis semble si éloigné, visuellement et thématiquement, qu'il n'aurait peut-être pas été inutile de trouver un nouveau nom à ce groupe. De plus, vu la désinvolture avec laquelle des gens comme Weinberg ont été chassés, on voit mal comment les nouveaux arrivants pourraient travailler en toute confiance. Quesada ou pas, le label X garde le tort de faire porter le chapeau aux créateurs.

X-FORCE : DES DESIGNS... DÉROUANTS !



VENUS DE MILO

DOOP

ZEITGEIST



STORY-ARC : c'est une aventure complète divisée en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB : Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs. CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN : épisode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

Etat des Transferts

Il n'y a pas que dans la foot que ça bouge...

>> **WHILCE PORTACIO** avait ajourné sa participation à Avalon Comics, officiellement juste le temps d'une pause pour dessiner quelques mois X-Force. Puis il a arrêté de dessiner pour Marvel, officiellement pour raison de santé. Apparemment, ça va mieux, mais ni Avalon ni Marvel ne le reverront de sitôt : il rejoint WildStorm en tant que responsable créatif. Il encadrera ainsi certains aspects de la production du label mais annonce déjà qu'il veut lancer quelques projets personnels. C'est une réunion puisque Portacio, avec Jim Lee, avait fait partie des fondateurs d'Image (et certains personnages, comme Wetworks, avaient d'ailleurs été créés par Portacio avant qu'il ne les vende à WildStorm).

>> **IAN EDINGTON**, débarqué d'X-Force et de Counter-X, n'aura pas cherché longtemps du boulot : en plus de Ministry, bientôt chez WildStorm, le voici scénariste chez Dark Horse d'une nouvelle série basée sur *La Planète des Singes*, en vue de la sortie du film de Tim Burton.

>> **STEVE MILO** est déjà débarqué : embauché en septembre dernier comme Président de Marvel Online, le voici déjà «remercié».

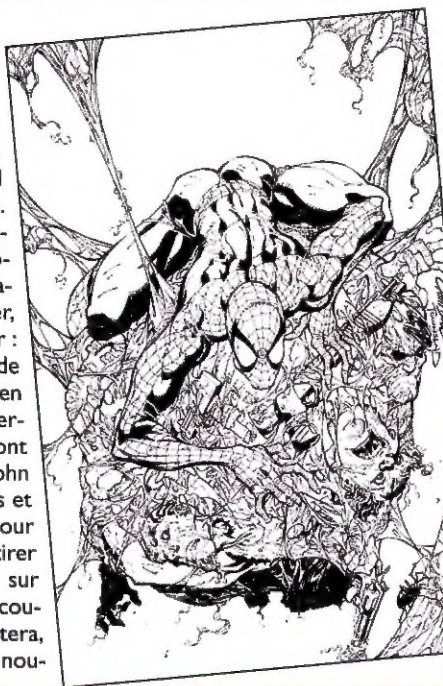
>> **LEINIL YU** parle, une fois terminé son contrat chez Marvel, cet été, de son arrivée chez Image Comics.

>> **TERRY DODSON**, à l'aise dans ses baskets depuis qu'il a quitté *Generation-X* (Marvel) pour *Harley Quinn* (DC), est désormais exclusif chez cet éditeur.

Toiles & couvertures

■ Après l'arrivée d'Humberto Ramos sur les couvertures de la série "Peter Parker : Spider-Man", surprise : le voici rejoint par J. Scott Campbell ! Glenn Fabry arrive, lui, en troisième "cover artist" sur "Tangled Web", la nouvelle mini-série du «Tisseur». Pendant ce temps, J.M. Straczynski dénoue les fils des origines du héros.

Nous vous l'annonçons le mois dernier, Humberto Ramos, sans rien abandonner de ses activités pour Cliffhanger, a rejoint l'équipe de la série *Peter Parker*, dont il s'acquittera des couvertures. Marvel a monté la barre encore un peu plus haut en décrochant un autre nom associé traditionnellement à Cliffhanger, même s'il vient de s'en séparer : J. Scott Campbell, le créateur de *Danger Girl*, vient de signer en tant qu'illustrateur des couvertures d'*Amazing Spider-Man* (dont l'intérieur reste assuré par John Romita Jr.). L'arrivée de Ramos et de Campbell est un joli coup pour Marvel, qui va sans doute s'attirer quelques fans de WildStorm sur la seule valeur ajoutée de ces couvertures. À partir d'avril débutera, par ailleurs, *Tangled Web*, une nou-



velle mini-série consacrée à l'homme-araignée. Garth Ennis (*Punisher*, *Preacher*...) est sur le pont en compagnie du dessinateur John McCreary (*Jenny Sparks*, *Hulk Smash*). Là aussi, un illustrateur de renom arrive sur les couvertures de ce troisième titre : Glenn Fabry, peintre qui s'était fait connaître chez Vertigo pour ses œuvres sur *Hellblazer* ou *Preacher*.



Tout ça nous promet, en tout cas, de s'imaginer des choses. Mais, outre le fait de comporter la première couverture signée Campbell, *Amazing Spider-Man*

vaudra doublement le détour puisqu'il marque les débuts du scénariste J.M. Straczynski sur le titre. Ce dernier a déjà annoncé qu'il va s'intéresser de très près à l'origine de Spider-Man et déterminer si, oui ou non, les pouvoirs de Peter Parker viennent bien d'une araignée radioactive. Ce pourrait être l'occasion de déterminer une bonne fois pour toutes quelle est la véritable origine du héros (celle de Stan Lee et Steve Ditko ou celle de *Chapter One*) et de régler le reliquat du passage de John Byrne et Howard Mackie.

Le costume du film de Spidey !

Enfin, les fans vont pouvoir souffler : les premières photos du costume de Spider-Man dans le film du même nom ont été révélées. Et, visiblement, le choix a été de rester proche du costume vu dans la BD. Les puristes auront donc l'esprit plus léger... Au moins sur le plan de la fidélité. D'autres se demandent déjà avec inquiétude pourquoi ces premières vues sont visiblement retouchées par ordinateur. L'équipe du film aurait-elle peur de montrer le costume sans retouche infographique ? Ou au contraire les scènes en costume seront-elles retouchées également dans le film pour un effet visuel particulier ? La réponse d'ici quelques mois.



des X-Men ne devrait pas bouger de beaucoup.

CROSSGEN ÉPUISÉ

Sept numéros des séries publiées ces derniers mois par CrossGen aux USA sont déclarés officiellement épuisés. Sur les sept, on compte, en particulier, les trois premiers épisodes de *Scion*, la série de Jimmy Cheung. En France, selon Semic, les premiers résultats sont également très encourageants.

LA QUESTION DE FER

Ça fait des années qu'on attend la résolution d'un point de continuité particulièrement complexe : comment Iron Man est-il redevenu adulte après la saga du Retour des Héros ? Kurt Busiek avait longtemps projeté un album spécial sur le destin du Iron Man adolescent... Projet qui, depuis, est tombé aux oubliettes. Mais Busiek a trouvé un autre support à son idée, et une histoire, dans l'*Annual 2001 d'Avengers*, va enfin résoudre l'énigme. Ceux qui gambèrent dessus depuis 3 ans vont pouvoir souffler !

VIEUX MOTARD QUE JAMAIS

C'est finalement Devin Grayson et non plus Greg Rucka qui scénarise la renaissance du Ghost Rider (le Motard Fantôme) chez Marvel Knights, l'été prochain.

STRIP-TEASE

Bill Jemas confirme chez Marvel la création de deux nouveaux axes : d'un côté, il y aura bel et bien un label pour lecteurs murs, de l'autre, il y aura aussi ce qu'il appelle des comics de «Bad Girls à destination des Fanboys». Visant visiblement la concurrence et les titres qui reposent sur des minettes dévêtues, Jemas a expliqué qu'il y avait un certain nombre d'héroïnes Marvel qui se prêteraient bien à ce genre d'histoires et qu'il serait bête de s'en priver.

LARA DANS LES MAINS D'ADAM

En parlant de minettes, Adam Hughes dessinera (et scénarisera) Lara Croft, le temps d'une mini-série à paraître aux USA en même temps que la sortie du film.

VISIONARY

Dans la rubrique cinéma, on apprend que c'est Ang Lee (le réalisateur de Tigre et Dragon), qui dirigera l'adaptation filmée de Hulk. Warren Ellis vient d'annoncer, quant à lui, que les droits de Planetary avaient été acquis par Warner, en vue d'une adaptation en feuilleton télévisé. Enfin, les premières photos du film de Spider-Man laissent entrevoir un costume d'homme-araignée assez fidèle à celui du comic-book, ce qui en rassurera plus d'un.

LES ENFANTS DE L'ÉCRAN

Inversement, on annonce, chez Marvel, le retour, sous forme de séries mensuelles, de Blade et de Men in Black, à l'approche des suites de ces deux films. Les précédents comics du même nom n'ont pas laissé un souvenir impérissable mais l'éditeur jure que, cette fois, la qualité sera au rendez-vous. On verra.

MARVEL SANS EXCLU ?

Désormais, Marvel US ne cherche plus à signer des contrats d'exclusivité avec ses auteurs. C'est en tout cas ce qu'a annoncé Joe Quesada. Les seuls contrats de ce type qui seront désormais signés se feront à l'initiative des artistes concernés et qui voudraient une sorte d'assurance sur la longévité de leur passage dans la firme.

LES MALHEURS DE STAN LEE

Ça ne s'arrange pas pour Stan Lee. Net : les services fédéraux enquêtent désormais sur cette société, suite à ce qui semble bien être des malversations financières. Stan Lee n'est pas directement lié à ces affaires mais, ayant capitalisé sur son nom pour lancer cette société, il en sera sans doute quitte pour quelques taches à sa réputation.

Vraies rumeurs, fausses nouvelles

■ Faut-il croire tout ce qu'on lit sur internet ? La réponse est non. Souvent, des rumeurs enflent, colportées par des individus n'ayant pas pris la peine de vérifier leurs sources.

Internet, c'est bien, mais le problème, c'est que les bruits s'y colportent aussi vite, qu'ils soient vrais ou faux. Les derniers jours de l'an 2000 ont ainsi vu, sur des sites américains pourtant parfois réputés pour leur sérieux, la prolifération de fausses informations et vagues rumeurs sans fondement. Et, du coup, les premiers jours de 2001 ont été consacrés à démentir ces contre-vérités. Pour Marvel, de nombreux sites prétendaient que le titre final de Blink serait *Blink & the X-Patrol* et que Gaïa, une ancienne alliée de Génération-X, y jouerait un rôle. Dans la foulée, la rumeur voulait que Tom

Dereninck, dessinateur occasionnel des X-Men, devienne le nouvel artiste de la série. "Faux, faux, faux, triple faux", ont rétorqué les intervenants officiels de Marvel. Mais côté rumeur, la plus grave (puisque même les pros y ont cru et commençaient à se prendre la tête à ce sujet), c'est celle qui annonçait que *Youngblood* et divers comics d'Awesome allaient renaître en Espagne, avec la bénédiction de Marvel Italia (victime bien innocente de cette fausse news). Du coup, Alan Moore a piqué une grosse colère contre Rob Liefeld et engagé une procédure envers les éditeurs espagnols et italiens. Marco Lupoi (Directeur Editorial

Européen de Marvel-Panini Europe - ndr) a été obligé de rassurer tout le monde et de plaider son innocence. Ce qui a encore compliqué le quiproquo, c'est que les webmasters américains, en voyant "Marvel Italia", se sont embrouillés les pinceaux, croyant que ce label de Panini appartenait encore au vrai Marvel US. Du coup, certains en ont tiré d'ahurissantes rumeurs sur un complot Awesome/Marvel pour spolier Alan Moore. Le lendemain, après que tout le monde se soit bien énervé... Il s'avérait qu'il s'agissait d'un canular espagnol.

Une Vampi peut en cacher une autre

Entre la Vampirella cyber-manga signée Kevin Lau et le look plus célèbre de la vampirette au maillot de bain rouge, Harris Comics a décidé de satisfaire tout le monde : Vampi à la sauce manga continue mais, cette année, Harris relance l'autre, la vraie, diront les puristes. Mark Millar (*Authority*, *Ultimate X-Men*) se colle aux scénarios des trois premiers épisodes (un certain John Smith devrait prendre la suite), tan



dis que le talentueux Mike Mayhew assurera les dessins. Libre de toute continuité avec les différentes séries qui ont précédé (ce qui fera qu'il ne sera pas nécessaire de connaître des années de continuité), Vampirella sera cependant proche, dans l'esprit, de la version du personnage telle qu'on l'avait vue dans le Print Vampirella publié l'an dernier en France par Comic Box. À la vue des premières planches, il est clair que Mayhew va entretenir la fibre «vamp» du personnage, en tout cas...

Top Comics
USA

JANVIER 2001

- 1 X-MEN #110 (Marvel)
- 2 UNCANNY X-MEN #390 (Marvel)
- 3 ULTIMATE X-MEN #2 (Marvel)
- 4 WOLVERINE #160 (Marvel)
- 5 AVENGERS #38 (Marvel)
- 6 PUNISHER #12 (Marvel)
- 7 SPAWN #106 (Image/TMP)
- 8 DAREDEVIL #16 (Marvel)
- 9 DAREDEVIL #15(retardé) (Marvel)
- 10 ULTIMATE SPIDER-MAN #5 (Marvel)
- 11 FANTASTIC FOUR #39 (Marvel)
- 12 SUPERMAN #166 (DCI)
- 13 RISING STARS #13 (Marvel)
- 14 X-MEN UNLIMITED #30 (Marvel)
- 15 UNIVERSE X #6 (Marvel)

(Source : Diamond Comics)

ANALYSE - Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un Top autant squatté par Marvel. Visiblement, les lecteurs américains ont retrouvé confiance en cet éditeur. À noter aussi la remontée étonnante de Superman (avec sa variante métal). Néanmoins, dans le même temps, les ventes des X-Men sont tombées en-dessous de 100.000 exemplaires, donc il faudra attendre pour être optimistes !

PRÉCAUTIONS D'USAGE - Avant de tirer des conclusions, il faut comprendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés.

Quiz

D'une pierre deux coups : on vous ramène en une seule page deux rubriques que certains nous ont réclamées : le Quiz et l'Équation de la Création. À vous de nous dire ce que vous en pensez et si vous souhaitez les revoir plus souvent... Et, pourquoi pas, nous poser certaines questions et énigmes qui pourraient trouver leur réponse ici ...

Dr FATALIS

Depuis la fin de la saga *Doomsday*, Docteur Fatalis a importé, dans le vrai univers Marvel, la Terre qui était initialement vue dans "le retour des héros". Elle partage désormais l'orbite de notre bonne vieille Terre mais se trouve de l'autre côté du Soleil. Aussi bizarre que cela puisse paraître, ce n'est pas le premier monde qui occupe cette place chez Marvel... Il y a quelques années, à ce même emplacement :

- 1) Les Skrulls avaient créé une fausse Terre pour pouvoir s'y entraîner à passer pour des humains mais elle a été détruite par Galactus ?
- 2) Le Maître de L'Évolution avait créé la Contre-Terre, sur laquelle vivait Adam Warlock, et où un double de Fatalis était, déjà, considéré comme un héros. Depuis, la planète a été détruite puis "déménagée" par des extraterrestres ?
- 3) Il y avait Terre-2, sur laquelle vivaient toutes les vieilles stars des années 40 de Marvel, mais ce monde a été effacé par Crisis ?
- 4) Jim Shooter avait créé le New Universe avec plein de héros qui n'ont pas survécu.

Réponse : 2

BATMAN

Comme Tante May chez *Spider-Man* à une époque, le fidèle Alfred, domestique de Batman, a été déclaré mort pendant quelques années puis ramené dans le monde des vivants, bel et bien portant. Comment avait-il survécu ?

- 1) Norman Osborn avait engagé un acteur qui lui ressemblait pour mourir à sa place et avait kidnappé le vrai Alfred ?
- 2) Alfred avait été transporté dans un autre monde où il était devenu une version vieillissante de Batman, jusqu'à ce que la vraie JLA puisse le sauver.
- 3) Alfred avait été transformé en Outsider, un monstre maléfique à la peau blanche qui commit des crimes à Gotham jusqu'à ce que Batman devienne qui il était vraiment et puisse le guérir ?
- 4) Alfred avait un clone qui est mort à sa place. Le vrai a erré, amnésique, pendant des années.

Réponse : 3

THE CROW

Assez bizarrement, la bande originale du second film de *The Crow* (*La Cité des Anges*), un héros mystique indépendant des grandes compagnies, contient une chanson qui n'est pas dédiée au personnage créé par James O'Barr mais à un autre super-héros :

- 1) *Ghost Rider* (une reprise par Henri Rollins), avec des paroles qui détaillent en long, en large et en travers la dégaine du Motard Fantôme à la tête enflammée.
- 2) *Spawn* (par Korn), avec une morale qui explique pourquoi tous les agents du gouvernement finiront par faire partie de Malebolgia.
- 3) *Wolverine* (par Ice-T), dans une parodie qui explique que Wolvie mange salement à table à cause des couteaux suisses qui lui sortent des mains.
- 4) *Hawkman* (par Michel Fugain, sur l'air de "Fais comme l'Oiseau"), dans une chanson qui dit que le premier héros-oiseau, c'était lui.

Réponse : 1

L'équation de la création



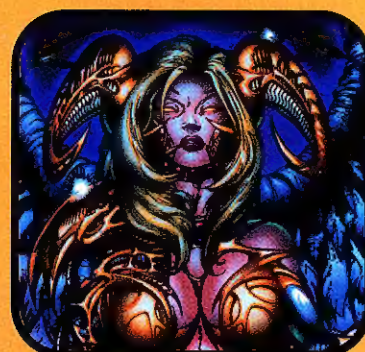
Darkchilde (Marvel)

+



Angela (McFarlane)

=



Angelus (Top Cow)

Dans les années 80, Ilyana Rasputine (alias Magik), la soeur de Colossus, avait la mauvaise habitude de se transformer régulièrement en Darkchilde (sans rapport avec la Darkchilde de Randy Queen), une sorte de personnalité démoniaque blonde et pourvue de grandes cornes. Mélangez-la à Angela, l'alliée de Spawn qui vient de décéder dans le 100ème épisode de la série, et vous obtenez... Angelus, l'être ailé et cornu qui est toujours à la poursuite du Darkness et fut créée après ces deux héroïnes. CQFD : dans les comics, aucune idée ne se perd !

J.C. Jones

En 4 dates

1994 :
De peintre, J.C. Jones devient illustrateur de comics, sous la houlette de Jim Shooter, chez Defiant.

1995 :
Un an plus tard, le voici chez Broadway, chez qui il contribue à créer l'héroïne Fatale.

1999 :
Après un passage sur Shi, la vraie reconnaissance publique arrive lorsqu'il dessine la mini-série Black Widow pour le label Marvel Knights.

2000 :
Toujours chez Marvel Knights, Marvel Boy lui permet d'imaginer des versions alternatives de l'univers Marvel, de Iron Man en passant par Captain America (Banner Man) jusqu'à l'Intelligence Suprême.



Révélé par Joe Quesada et Jimmy Palmiotti sur les titres Marvel Knights, J.G. Jones joue désormais dans la cour des grands. Son actualité française se nomme *Marvel Boy*, une mini-série dans laquelle un jeune alien Kree est projeté sur une Terre alternative. Au même moment, aux USA, Jones s'empare des couvertures de *Wildcats*, succédant à un de ses pairs, Travis Charest. Les deux artistes ont beaucoup en commun, comme vous pourrez le constater. Rencontre avec un illustrateur qui s'est fait un nom, et un prénom, en croquant des femmes fatales...

Comic Box : En quelques années, vous êtes devenu un artiste reconnu...

J.G. Jones : Je ne suis pas vraiment d'accord avec cette présentation... J'étais peintre, illustrateur et je suis venu à New York parce que j'aimais bien les comics et que Jim Shooter, que j'avais rencontré lors d'une convention, m'avait proposé de travailler avec lui. Ce que j'ai fait, d'abord chez Defiant (il a fait les #7, 8 et 9 de *Dark Dominion*), puis chez Broadway, où je l'ai suivi (*Fatale*). Je faisais également de la photo. Puis j'ai rencontré Billy Tucci (créateur de *Shi* - ndlr) et j'ai commencé à travailler pour lui.

C.B. : Aujourd'hui, vous travaillez pour Marvel, DC et WildStorm. Comment tout cela est-il arrivé? La légende dit que vous avez rencontré Joe Quesada et Jimmy Palmiotti dans un bar, c'est vrai?

J.G.J. : C'est vrai. (rires) On allait boire au même endroit ! Et, de temps en temps, je leur montrais mes dessins. Jusqu'à ce qu'ils pensent que j'étais prêt et qu'on pouvait y aller ! C'est une forme de destin...

C.B. : On vous compare souvent à Travis Charest, qui répondait justement à nos questions le mois dernier. Prenez-vous cela comme un compliment ?

J.G.J. : Oh oui ! Et je n'oserais pas me comparer à lui ! J'aime beaucoup son travail. Je suis un vrai fan de Charest. Je possède d'ailleurs une très belle planche en noir et blanc de son *Wildcats/X-Men*. Nous avons tous les deux un certain goût pour le travail méticuleux, pour l'ancienne école et l'illustration, mais je crois que nos points communs s'arrêtent là. Je ne pense pas que nos styles se ressemblent vraiment.

C.B. : Vous faites désormais les couvertures des *Wildcats*. Le prenez-vous comme un exercice de style ?

J.G.J. : Oui et non. En tout cas, Joe Casey m'a bien eu. Il ne cesse pas de changer les costumes des personnages. Je pensais m'en tirer avec les anciens designs, et bien non ! (rires) Mais c'est chouette. J'aime particulièrement Lady Tron et Voodoo. Les dessins d'Adam Hughes sur ce personnage sont magnifiques. Mais je ne suis pas objectif, j'aime tout ce qu'il fait (comme Travis - ndlr !). Il est brillant. Ses pages ont un formidable impact visuel. (Il fait semblant de pleurer) Ouin ! Je voudrais tant dessiner comme lui... Je suis très critique vis-à-vis de mon propre travail.

Ses couvertures de *Wonder Woman*, notamment, sont extras.

C.B. : Et que pensez-vous de l'intérieur par Phil Jimenez ?

J.G.J. : J'aime bien, d'autant plus qu'on se connaît. Phil est un ami de ma femme Jennifer (qui travaille chez DC - ndlr). En plus, il dessine ce personnage d'une façon qui est véritablement un hommage à George Pérez.

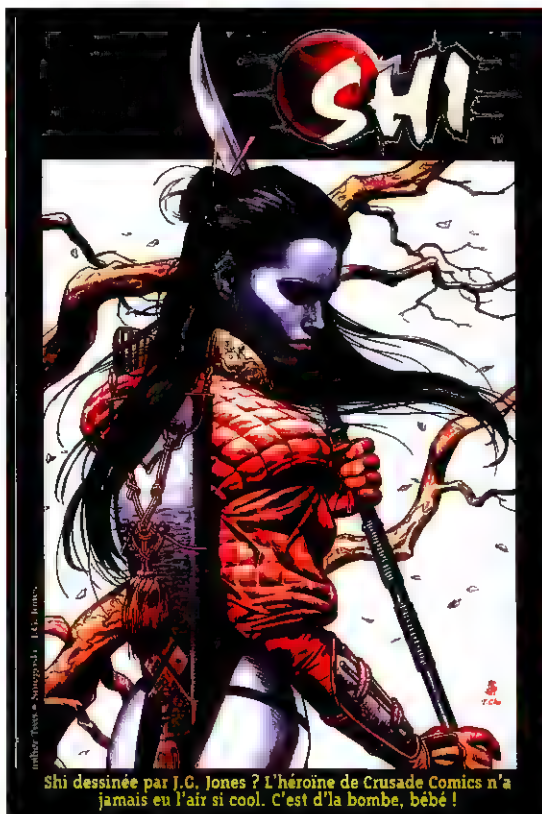
C.B. : Votre femme travaille chez DC, c'est ça ? Ça doit la rendre plus compréhensive pour ce qui est de votre emploi du temps...

J.G.J. : Oui, elle est géniale pour ça. Et c'est vrai qu'elle est confrontée tous les jours aux problèmes de plannings, aux plaintes que font certains sur les couleurs, aux susceptibilités des uns et des autres, etc. Le bon côté des choses, c'est que, le mercredi soir, on se met tous les deux sur le tapis du salon, avec les comics de la semaine, et on partage le plaisir de les découvrir. De toute façon, si elle ne travaillait pas dans les comics, je n'aurais même pas eu l'occasion de la rencontrer ! Le métier de dessinateur tue les relations sociales. (rires) Vous ne bougez plus de chez vous et vous ne rencontrez plus personne !

C.B. : Vous avez travaillé, chez Crusade, sur *Tomoe*, et surtout sur le *Shi Noir/Blanc et Rouge*. C'était votre idée de se limiter à ces trois couleurs ?

J.G.J. : Je ne sais plus très bien. Billy (Tucci) voulait du noir et blanc, et je crois que c'est Tony qui a pensé à ajouter le rouge, mais je n'en suis

plus très sûr. En tout cas, ça m'a plu. Tony est un de mes amis, c'est lui qui écrivait l'histoire de *Shi* et de *Tomoe*. Aujourd'hui, il est éditeur chez Vertigo. Au passage, c'est une ligne que j'apprécie particulièrement. J'adore les scénarios de Brian Azzarello, par exemple. Et je trouve paradoxal le fait que les ventes de comics baissent alors que la qualité, elle, n'a jamais été aussi bonne. En tout cas, ça tombait bien, parce que je voulais justement faire un truc dans le style aquarelle, un peu comme Travis. Je suis donc arrivé avec une *Shi*, je la leur ai montrée et c'est devenu la couverture. Comme ça leur a beaucoup plu, on a fait tout le bouquin comme ça. J'utilise encore ce procédé sur certaines couvertures, d'ailleurs. Quand ça me paraît approprié. Ça doit vouloir dire que je suis un peintre frustré. (rires) En tout cas, j'aime bien le rendu de cette technique.



Shi dessinée par J.G. Jones ? L'héroïne de Crusade Comics n'a jamais eu l'air si cool. C'est d'la bombe, bébé !

"Le métier de dessinateur tue les relations sociales. (rires) Vous ne bougez plus de chez vous et vous ne rencontrez plus personne !"

C.B. : C'est parce que vous appréciez la culture japonaise que vous aviez accepté ce projet ?

J.G.J. : Oui, tout à fait. Je suis un grand fan d'Akira. J'ai la collection complète de ces BD en japonais. Je n'y comprends rien, bien entendu, mais le story-telling est tellement fabuleux que ça se lit sans les dialogues. Cela n'influence pas vraiment mon travail, mais ça me plaît beaucoup. *Ghost in the shell* est un autre de mes favoris.

C.B. : *Black Widow* est un comic-book assez cinématique dans le découpage des scènes, est-ce par goût ?

J.G.J. : Oui. Et Devin et moi étions vraiment sur la même longueur d'onde à ce propos. Elle essayait, de son côté, de mettre pas mal d'action dans le bouquin, et moi, j'essayais de rendre ça en images, de faire exploser les cases, de limiter leur nombre, etc. pour donner plus d'énergie aux pages. Ce côté cinématique était totalement voulu. Je le tiens en partie de Jim Shooter,

d'ailleurs. C'était un très bon prof de story-telling. Et, quand je n'apprenais pas assez vite, il me frappait avec un bâton, alors ça rentrait plutôt bien... (rires)

C.B. : Les filles habillées en cuir, ça vient de votre inconscient ou vous trouvez juste ça joli...

J.G.J. : (rires) J'ai toujours aimé dessiner des jolies filles, je l'avoue. J'ai un maître en cela, qui s'appelle Frank Frazetta. C'est le meilleur !

C.B. : Qu'est-ce que vous a apporté le fait d'avoir été dans une



De nombreux jeunes, qui arrivent aujourd'hui sur le marché, ne connaissent ni l'une, ni l'autre. Les cours de portraits m'ont aussi aidé à affiner mes visages. J'aimais beaucoup l'histoire de l'art, également. Le Caravage et Vélasquez restent des maîtres incontestés. Cela m'a appris un tas de choses, en fait. Je ne m'attends pas à ce que les gens le remarquent dans mes pages, mais, moi, je sais d'où elles viennent. Cela m'a également apporté une certaine ouverture, je pense, qui fait, notamment, que je m'inspire de beaucoup de choses différentes pour mon story-telling. Je suis un fan d'histoire médiévale, par exemple.

C.B. : Vous connaissez un peu la BD francobelge ?

J.G.J. : Oui. Et j'aime beaucoup ça. Déjà, je préfère le principe de vos artistes qui font à la fois les dessins, l'encrage, la couleur et, éventuellement, de la peinture. Il n'y a pas longtemps, on m'a ramené *Bruxelles, la cité obscure*. C'est mon nouveau livre de chevet. Là encore, je n'y comprends rien (pour autant, ayant grandi en Louisiane, je le devrais, mais, là-bas, leur français est étonnamment pauvre !), mais c'est beau (rires). Et le story-telling est intéressant. J'avais pris italien au lycée. Ce n'est pas mal non plus. Je sais quand même lire un panneau et demander quelque chose poliment en français (rires).

C.B. : À propos de *Marvel Boy*, avez-vous démarré de rien ou vous êtes-vous vraiment inspiré de la série originale de *Captain Marvel* ?

J.G.J. : J'avais commencé par m'inspirer du



Captain Marvel original, rouge et bleu, mais j'ai reçu un coup de fil des gens qui s'occupent de la continuité chez Marvel, et ils m'ont dit qu'il portait ce costume sur la Terre uniquement (ce n'est pas l'uniforme de l'armée Kree). Alors, j'ai changé mes plans ! (Il a utilisé un costume vert et blanc, d'abord, puis jaune). J'aimais bien le «côté insecte» d'Antman, également. De toute façon, j'ai grandi en lisant tous ces comics des années 60-70, et ceux du Silver Age. Ce sont mes références. J'aimais les personnages Marvel par-dessus tout : Spider-Man, les FF, les Vengeurs, etc. Je lisais tout, à l'époque. J'avais de la chance, en Louisiane, là où j'habitais, car je connaissais la dame qui vendait les journaux. Avant qu'elle ne fasse ses retours aux éditeurs, je prenais des boîtes entières de Disney et de comics et je les lui rapportais quand je les avais lus.

C.B. : Vous saviez que vous vouliez travailler dans les comics alors ?

J.G.J. : Pas vraiment. J'ai toujours su que je voulais être un artiste mais je ne savais pas de façon définitive dans quel domaine j'avais envie de travailler. J'ai changé d'avis plusieurs fois. Au lycée et à l'université, je voulais être illustrateur. Faire des calendriers, des choses comme ça, un peu comme les frères Hilderbrandt. Le premier dessin que j'aie vendu était une copie du Seigneur des Anneaux.

C.B. : Vous pourriez être sur les rangs pour l'affiche du film...

J.G.J. : (rires) Je n'y pense même pas. Tim (Truman) ou Drew (Struzand) a déjà dû être engagé pour cela. C'est lui qui a fait les *Star Wars*, les *Indiana Jones*, etc. Je crains d'être contraint de faire des comics encore un cer-

tain temps...(rires)

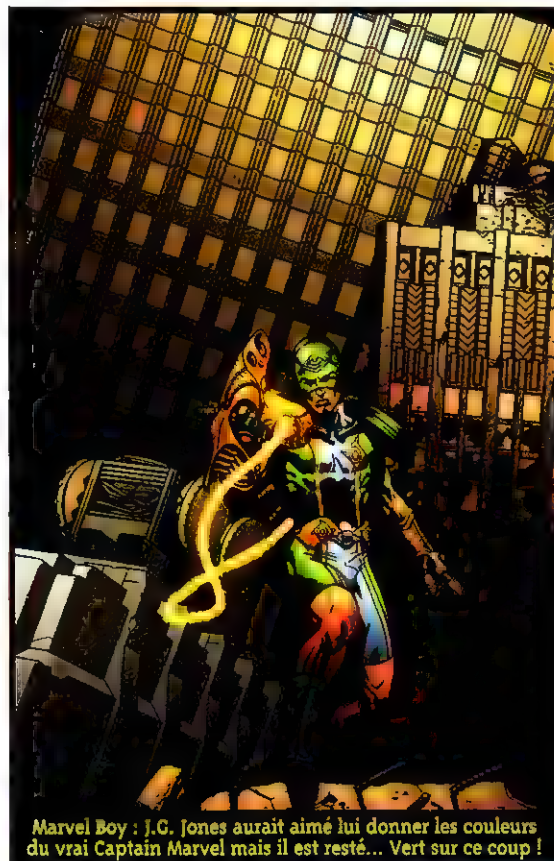
C.B. : L'un des personnages de la mini-série est l'intelligence des Kree. Comment Grant Morrison vous a-t-il guidé sur ce design ?

J.G.J. : Il m'a dit de mettre un gros cerveau vert dans un réservoir. (rires) Pour le reste, il m'a laissé libre de faire ce que je voulais. C'est une sorte de symbole du père, en dehors de ça... Personnellement, j'ai pensé à ces grosses lampes rondes à effet plasma où les rayons se dirigent vers votre main quand vous l'approchez de la boule. Vous voyez ce à quoi je fais allusion ?

C.B. : Oui, oui. C'est marrant, on dit pourtant que Morrison donne des scripts très détaillés...

J.G.J. : C'est vrai. Quelquefois, même, ils sont trop détaillés, au point que je suis obligé d'enlever certaines choses pour m'en tirer. Mais c'est intéressant. Il a beaucoup d'idées et ses histoires sont très riches. Le style des scripts DC, c'est 4 cases par page environ, avec une action à la fois. Les scripts Marvel sont moins stricts. Personnellement, pour les lecteurs, je préfère quand c'est vraiment détaillé. Il y a peut-être trop de rythme pour certains, mais, au finish, c'est très intéressant. Quand il existe une espèce de compétition saine entre le scénariste et le dessinateur, et que chacun essaye de pousser l'autre un peu plus loin, c'est

là que l'on fait le meilleur boulot. Néanmoins, je ne suis pas un robot. J'aime qu'on me laisse une certaine liberté créative. Jim, par exemple, était trop restrictif dans ses scripts. Il notait même la taille des cases ! Il a toujours eu tendance à penser que le dessinateur était au service du scénariste...(rires) Grant n'est pas comme ça, et j'ai tellement de trucs à dessiner par page que je n'ai pas le temps de m'ennuyer ! Même quand je fais seulement la couverture d'un titre, je prends le temps d'en lire le script pour essayer d'en retirer l'essence sans pour autant en révéler la fin... J'essaye d'en faire quelque chose de dramatique, qui attire l'œil et qui



Marvel Boy : J.G. Jones aurait aimé lui donner les couleurs du vrai Captain Marvel mais il est resté... Vert sur ce coup !

soit représentatif de l'intérieur.

C.B. : On dit que vous préparez un projet chez DC...

J.G.J. : Je n'ai pas le droit d'en parler, mais c'est un graphic novel de 92 pages.

C.B. : Mais on le sait ! C'est sur Wonder Woman...

J.G.J. : (étonné) Ce n'est pas moi qui vous l'ai dit ! Mais je suis ravi de le faire. Le contrat est signé, et ça devrait me prendre une bonne partie de l'année 2001 pour le terminer. Et, parallèlement, je travaille sur mon propre graphic novel, que je scénarise et que j'espère voir publier un jour ! Le rêve, évidemment, ce serait d'en faire un film, mais bon, là, on rêve ! (rires) En tout cas, j'ai fini *Marvel Boy* et je me garde un peu de temps pour pouvoir accepter de faire des couvertures ou d'autres choses qui pourraient m'intéresser. J'aimerais également travailler en Europe. J'adore vos artistes. J'ai eu quelques discussions avec les Humanoïdes et j'aimerais bien travailler avec eux. Qui sait, un jour peut-être...

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]



Du J.G. Jones à ses débuts, quand il dessinait Fatale (la miss sur le dessin) chez Broadway Comics.

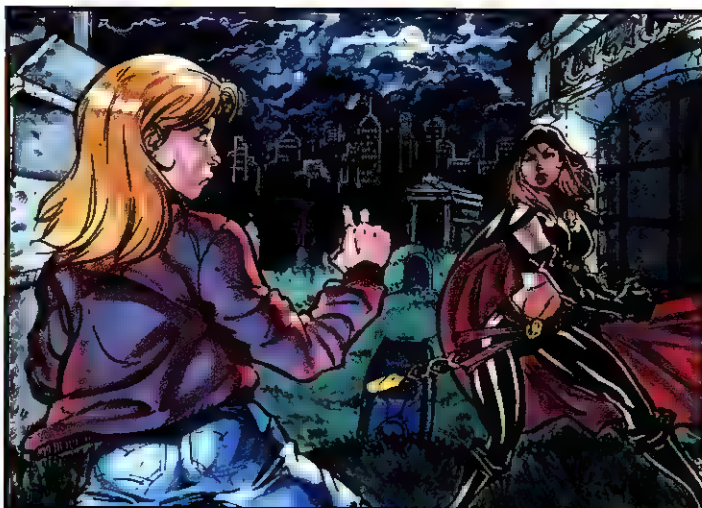
"J'ai toujours aimé dessiner des jolies filles, je l'avoue. J'ai un maître en cela, qui s'appelle Frank Frazetta. C'est le meilleur !"

Le Choc Titans

R E S U L T A T C O N C O U R S

Un concours, c'est forcément injuste ! Il n'y a qu'un gagnant... Mais il y a souvent de nombreux compétiteurs qui mériteraient de sortir vainqueurs. Nous avons donc choisi, parmi la masse de dessins reçus, quelques "challengers" qui n'ont pas à rougir d'être, cette fois, les perdants. L'essentiel était de participer, et nous les encourageons, par la publication de leurs dessins, à retenter leur chance dès le prochain concours. Merci à tous de votre participation.

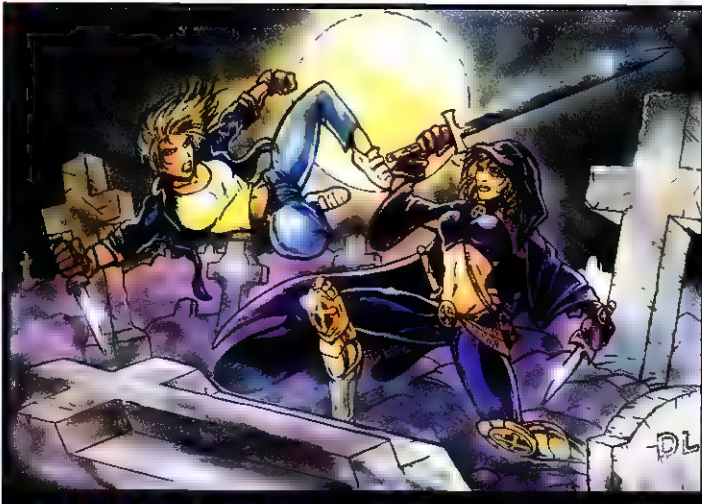
La Rédaction.



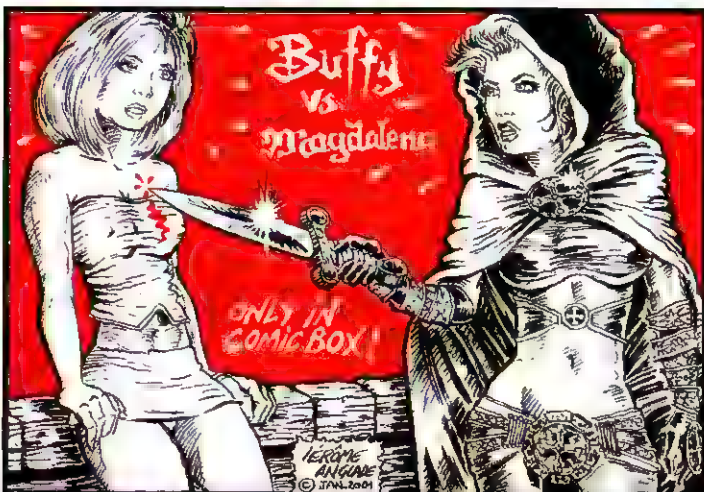
Dessin de Jonathan Girin (68)



Dessin d'Alexandre Tuis



Dessin de Denis Lapierre (33)



Dessin de Jérôme Anglade (33)



Dessin de Jean-Marie Minguez



mais qu'est ce qui fait courir

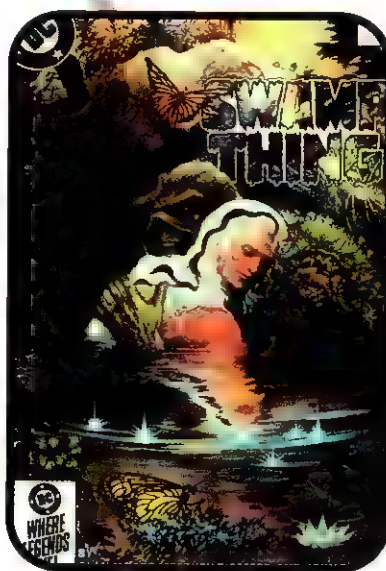
VERTIGO

La branche mature de DC Comics, le label Vertigo, est pour certains un véritable sphinx : spécialisé dans les histoires noires, il "ose" ce que bien des petits éditeurs indépendants n'imageraient pas... Pourtant, Vertigo est, n'en déplaise à certains élitistes, un label grand public, ce que certains appellent "mainstream" : son réseau de diffusion est le même que celui d'un épisode de Superman ou Batman. Ses ventes, quoique réduites ces dernières années, lui permettent cependant un classement régulier dans le Top 100 américain. Un label dont les différentes évolutions se déclinent autour de séries clés telles que Swamp Thing, Hellblazer, Sandman, Preacher et bien d'autres encore...

LA PRÉHISTOIRE

Avant Vertigo, Vertigo existait déjà. Comprenez par là que DC a mis quelques années à officialiser l'existence de cette partie bien à part de son cheptel de séries. Le véritable acte fondateur de Vertigo, bien que personne n'en sût rien à l'époque, remonte à l'arrivée d'Alan Moore sur la série *Swamp Thing* (La Créature du Marais) en 1984. Sans Alan Moore, il n'y aurait pas eu cette branche plus mature de DC mais, paradoxalement, Moore n'en aura jamais profité : brouillé avec l'éditeur avant la fondation de Vertigo, sa signature n'apparaissait que dans le cas de réimpressions. Pourtant, l'auteur est bien le créateur des lois stylistiques qui feront, par la suite, qu'un titre penche, plus ou moins, du côté du DC "habituel" ou de Vertigo. Retour en arrière, en 1984 : en reprenant *Swamp Thing*, Moore envoie valser les idées préconçues sur

le personnage. Jusqu'alors, le monstre en question était une sorte d'intermédiaire entre Hulk et le Monstre de Frankenstein : le savant Alec Holland avait été transformé en homme-plante lors d'une explosion au terme d'une expérience. Moore passe alors un énorme coup de balai à partir de *Saga de Swamp Thing* #20 et 21, en faisant découvrir à la créature qu'elle n'est pas Alec Holland, comme elle l'a toujours cru, mais bien une plante intelligente victime de l'expérience en question et qui, depuis (en gros), s'était imaginée être un homme. Les graphismes fouillés de



révélation, est de tuer l'ennemi qui lui a appris cette mauvaise nouvelle. Plus tard (*Swamp Thing* #40), le héros brise un double tabou de l'époque en devenant l'amant de la belle Abigail, alors que DC était encore très frileux à l'idée d'une relation sexuelle, même symbolique. Symbolique ? Oui, parce que l'homme-plante et Abigail ne pouvant consommer physiquement leur union, ils trouveront un moyen encore plus tabou pour s'unir : se nourrir ensemble de racines hallucinogènes.

Les notions de moralité du DC des années 80 en prenaient un sacré coup ! Entre le Bien et le Mal, le monde du héros semblait ne pas s'y reconnaître et, d'ailleurs, *Swamp Thing* #50 (au terme d'une saga qui avait vu les principaux héros mystiques - Phantom Stranger, le Demon... - du cru se lancer à l'assaut de l'Enfer) s'achevait avec le Mal et Dieu bloqués dans un éternel bras de fer cosmique. Dieu ne valait pas mieux que le Diable et la meilleure des choses pour l'Homme était encore, selon Moore, de se crêper le chignon et de nous laisser tranquilles.

les emblématiques de Vertigo

HELLBLAZER

C'est la série en cours la plus ancienne de Vertigo (plus de 150 numéros). Elle conte les pérégrinations de John Constantine, ex-rockeur-punk, plus ou moins enquêteur mystique. La liste de ses amis morts en lui rendant service est longue comme l'annuaire. Sacrée dette karmique !

Steve Bissette feront de *Swamp Thing* une série à part, au cas où les histoires d'Alan Moore n'auraient pas suffi, mais, dans les mois qui suivront, un certain nombre de conventions sauteront : d'abord, le premier geste de *Swamp Thing*, après cette



PREACHER

Jessie Custer, alias Preacher, a traîné sa dégaine de pasteur défroqué pendant 66 numéros, un peu à la recherche de lui-même mais aussi de Dieu.

Ennemis fachos, amis vampires et situations parfois un peu dérangeantes en ont fait une série "culte" et sacrément hard !



Les mérites du *Swamp Thing* de Moore sont plus riches que ces quelques percées mais il s'agit là de dénicher les signes avant-coureurs de Vertigo. Or, nous le verrons plus tard, un certain nombre de ces éléments deviendront la marque de fabrique du label. Un autre apport, ô combien important, à *Swamp Thing*, sera l'apparition d'un mystérieux spécialiste de l'occulte, un Anglais, sosie cynique du chanteur Sting, répondant au nom de John Constantine... Les entailles constantes de *Swamp Thing* et de ses compagnons au code de conduite de DC feront que non seulement l'éditeur fera apparaître sur la couverture la mention "pour adultes" (une première pour un éditeur de premier plan) mais aussi que cette partie de l'univers DC deviendra intouchable pour les scénaristes des séries plus super-héroïques : en janvier 1988, quand Steve Englehart veut utiliser *Swamp Thing* pour son (autrement très oubliable) crossover *Millennium*, on le force à réécrire l'histoire sans le héros. DC ne permet plus les croisements entre son "univers normal" et *Swamp Thing* ou les autres titres "pour adultes". Ce n'est pas encore un label à part mais ça y ressemble de plus en plus...

L'HOMME À LA CIGARETTE

Au moment de la parution de *Watchmen*, Alan Moore se brouille avec DC et claque la porte. Il n'écrit plus *Swamp Thing* (repris par le scénariste/dessinateur Rick Veitch). Il n'écrit pas non plus la série qu'il aurait voulu lancer sur John Constantine, le personnage secondaire échappé de *Swamp Thing*. Qu'à cela ne tienne, DC a les droits des personnages et va chercher un scénariste british pour remplacer un autre British. Jamie Delano lance alors Constantine en solo sous le titre *Hellblazer* (par la suite, les scénaristes du label resteront majoritairement anglais, quoique pas exclusivement). On retrouve alors les fameuses lois d'une moralité "oblique" que Moore avait tracée sur *Swamp Thing* : le très politiquement incorrect Constantine sauve des gens selon l'humeur du jour, sacrifiant d'anciens amis selon que cela va ou ne va pas lui permettre de battre un démon. Comme dans *Swamp Thing*, le Paradis ne vaut pas mieux que l'Enfer et Constantine aura tôt fait de repousser l'un comme l'autre (*Hellblazer* #6), faisant passer les démons pour des adeptes idiots d'un chaos dangereux et les anges pour des espèces de fascistes cosmiques prêts à détruire tout ce qui n'a pas leur pureté... Avec *Hellblazer*, c'est la narration même du style Vertigo qui se précise. Constantine n'a pas de pouvoirs particuliers (même s'il connaît une ou deux incantations, il n'en abuse pas) et, la

clope au bec, les mains flanquées dans son imper, n'utilise guère que sa jugeote. Pas de combats super-héroïques tels qu'un Docteur Strange pourrait se le permettre. Ici, l'action passe par une bonne dose de monologues. Cette fois-ci, la recette commence à prendre forme. DC sent



The Books of Magic, l'une des séries à avoir historiquement lancé Vertigo, vient de ressortir sous un nouveau titre.

le filon et va lancer dans la foulée le *Sandman* de Neil Gaiman. Dieu du sommeil et plus puissant que Constantine, Sandman ne s'en soumet pas moins au nouveau genre qu'impose Vertigo : des héros en imper (ou, dans le cas de Sandman, drapés dans une grande robe bleu nuit) qui échangent bien peu de coups de poing ou d'éclairs magiques mais fonctionnent plutôt au raisonnement. C'est à partir de ce moment que Vertigo est officiellement lancé, englobant non seulement *Swamp Thing*, *Hellblazer*, *Sandman* mais aussi une flopée de titres se divisant en deux types : des séries et mini-séries novatrices, pas forcément liées à l'univers DC (comme *Énigme*), et d'autres qui

affichent un certain "déconstructivisme" : comme Alan Moore qui s'était approprié *Swamp Thing* en déformant son origine, elles reprennent au moins en partie des héros existants et les distordent au point de les rendre méconnaissables. Car si l'exemple de *Millennium* prouvait que l'univers DC n'avait plus accès aux héros "vertigiens" (depuis, cette règle est tombée en désuétude et *Swamp Thing*, par exemple, a refait quelques apparitions dans le DC "normal"), l'inverse n'était pas vrai et les auteurs de Vertigo ne se gênaient pas pour piocher dedans. Avant le démarrage officiel de Vertigo, Neil Gaiman et Dave McKean s'y étaient déjà essayés en reprenant (le temps d'une mini-série en 1988) *Black Orchid*, une héroïne des années 70, et avaient aussi fait d'elle une femme-plante. C'est sans surprise qu'une fois instauré Vertigo, on eut droit à une série mensuelle *Black Orchid*. Sandman était lui aussi une variation lointaine sur un Sandman maître du rêve que Jack Kirby avait créé en 1974. Désirant là aussi compartimenter les deux branches, ce fut Karen Berger, la grande patronne de DC, qui imposa à Gaiman de créer un nouveau Sandman plutôt que de reprendre, en tout cas au début, l'ancien (Neil Gaiman, du coup créateur du nouveau héros, ne regrette sans doute pas les droits d'auteurs qui en découlent). Suivront des séries telles qu'*Animal Man* ou *Doom Patrol* (également d'anciens concepts reformulés par Grant Morrison) ou *Shade the Changing Man* de Peter Milligan (qui n'avait plus grand-chose à voir avec la création originale de Steve Ditko en 1977). Kid Eternity, vieux héros des années 40, aura droit au même remixage... Chez tous ces héros "déconstruits", on amenuise alors l'usage des super-pouvoirs ou on les tourne plus vers un axe onirique. L'imperméable ou le

les emblématiques de Vertigo

SANDMAN

Morpheus est l'incarnation du Rêve. L'équivalent "bon" du Cauchemar de Marvel. Ses aventures sont empreintes d'une certaine poésie. Si la série est aujourd'hui éteinte (Sandman est mort puis ressuscité sous une autre forme), elle a encore bien de l'influence sur les héros de Vertigo.



les emblématiques de Vertigo

TRANSMETROPOLITAN

Spider Jerusalem est un journaliste cynique vivant dans une ère future très Brazil. "Transmet" est surtout une parabole cinglante sur notre actuelle société de la communication. Warren Ellis s'en donne à cœur joie !

look punk restent de rigueur. Les auteurs du "déconstructivisme" se répandent dans des interviews sur leur vision du genre super-héros à cape qu'ils estiment complètement dépassé et prédisent que, quelques années plus tard, il n'y aura que des séries mûres, intelligentes et bien loin du fatras des super-pouvoirs. Il semble alors, à ce moment-là, que John Constantine et ses congénères traînent leur figure morbide, leur tronche d'enfer, parce qu'ils sonnent le glas du bon vieux super-héros de papa... Et qu'ils sont du genre à venir pisser sur sa tombe... Ironiquement, on se rendra compte qu'un bon nombre de ces scénaristes de Vertigo "acte I" ont depuis été récupérés par le système et ont effectué un "back to the basis" saisissant : à l'image d'un Grant Morrison qui, après avoir écrit *Animal Man*, *Doom Patrol* mais aussi *Doom Force* (un cinglant pastiche de toutes les séries genre *X-Force* et *X-Men*), a relancé la *JLA* à l'ancienne et s'apprête à s'attaquer à la série dite commerciale par X-celle... *X-Men* !

BORN (AGAIN ?)

Le lancement officiel de Vertigo, en janvier 1993 (soit neuf ans après qu'Alan Moore en ait jeté les bases), s'était fait à peu près en même temps que celui d'Image Comics et l'on aurait été tenté d'opposer les démarches des deux labels. Image, c'était le règne du dessinateur-créateur. À côté, Vertigo c'était la maison des scénaristes. En fait, cette qualité est aussi son principal défaut : avoir pensé qu'on pouvait vendre des BD sur la seule idée du scénariste. Pour un Chris Bachalo, à l'époque dessinateur de *Shade* puis de *Death* (la mignonne soeur de

Sandman), on trouve une multitude de Richard Case (dessinateur de *Doom Patrol*), des artistes qui, sans être des tâcherons, ne sont pas vraiment attractifs... Et c'est sans doute cela, plus que l'éventuelle complexité des histoires, qui fera qu'une partie du public américain ne s'intéresse pas à ces titres. Car, fondamentalement, disons-le bien, la trame des histoires de Vertigo n'est pas si différente d'un scénario d'*Uncanny X-Men*. *Doom Patrol* #57, dans lequel le Chef réunit toute l'équipe qu'il a créée avant de révéler qu'il est complètement fou et d'exterminer certains des héros, vaut bien un Professeur Xavier jouant les Onslaught. Il n'est pas si facile de distinguer, comme le voudraient certains, les comics qui seraient bêtifiants de ceux qui seraient fins, raffinés et pour adultes. Les références au sexe, à la religion ou à la politique sont-elles véritablement une révolution ? Cela reste du comic-book. Ce qui distingue Vertigo, ce n'est pas le fait d'être "non-commercial" : l'éditeur compte autant que ses concurrents sur les rentrées d'argent mais a une manière différente de les obtenir. Pour des ventes au numéro inférieures à un certain nombre d'autres labels, Vertigo se rattrape sur une politique de "trade-paperback" (albums reliés) qui lui permet de réimprimer depuis des années les *Swamp Thing*, *Sandman* et consorts. Il n'est donc pas évident de déterminer qui du *Fantastic Four* du mois ou d'un numéro de *100 Bullets* (le titre phare, actuellement, de Vertigo) a le meilleur seuil de rentabilité. D'ailleurs, à partir de 1994, les auteurs se sont penchés sur l'aspect financier, ont repensé leur approche par rapport aux personnages et ont décidé de suivre la voie tracée par Neil Gaiman : désormais, ils créent leurs propres personnages à partir de personnages déjà existants mais les rebaptisent pour en tirer un meilleur bénéfice. Ainsi, après avoir exploré les limites d'une certaine forme de surréalisme parano, Grant Morrison a cessé d'écrire *Doom Patrol* pour lancer les *Invisibles*, un groupe avec des héros différents mais dont les thèmes sont très proches de ceux abordés habituellement. Garth Ennis a procédé de même, en 1995, pour créer *Preacher* : il est d'abord passé par un "prototype", dans *Hellblazer* #59, dans lequel il met en scène une situation déjà connue chez Vertigo : la guerre entre un Enfer qui ne vaut rien et un Paradis qui n'est pas mieux, avec la naissance de Genesis, un enfant issu de l'union d'un ange et d'une démonsse. Le Genesis qu'Ennis utilisera plus tard dans *Preacher* n'est pas celui d'*Hellblazer* #59 mais il s'agit, une nouvelle fois, d'un auteur qui a choisi (et c'est bien son droit) de poursuivre une thématique dans un livre qu'il avait créé plutôt que dans celui d'un héros dont les droits appartiendraient au seul DC. L'intérêt de la chose, pour les scénaristes, c'est un gain en termes de contrôle. Pas de liberté, puisque Vertigo leur en laissait déjà beaucoup, mais bien la maîtrise absolue de ces nouveaux personnages, qui paraissent parallèlement à d'autres séries dont les racines restent dans l'univers DC

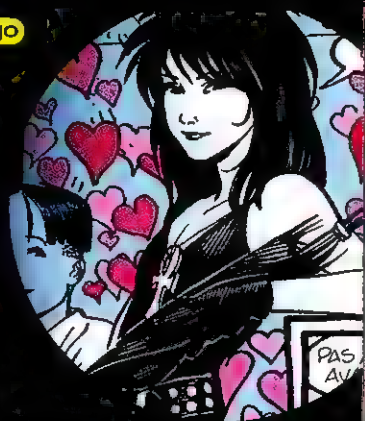
les emblématiques de Vertigo

LES INVISIBLES

Terroristes qui vivent dans la clandestinité, les Invisibles savent qu'on nous ment, qu'on nous spolie. En guerre ouverte contre le système, aucune technique d'avant-garde ne leur fait peur pour s'assurer que l'humanité ne finira pas lobotomisée. Quelque... C'est peut-être déjà fait !

DEATH

Petite minette gothique, la Mort version Vertigo a l'air de s'être échappée d'un film de Tim Burton. Sympa, elle aide les gens qu'elle croise, soit en leur apprenant la vraie valeur de la vie... Soit en y mettant fin. Gulp !



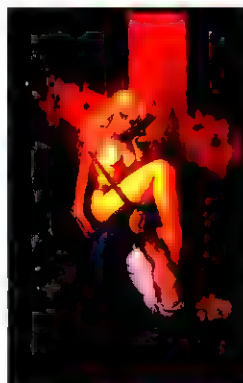
Un atout de Vertigo : les couvertures peintes. Ici, celle de *Sandman* #1, par Dave McKean.

aujourd'hui dans toutes les maisons d'édition. McFarlane Productions n'aurait sans doute pas lancé une série comme *Sam & Twitch* sans l'effet Vertigo. Idem pour *Desperadoes*, une histoire de cow-boys luttant contre des menaces fantastiques, parue chez *Image/WildStorm*. Parfois, ce sont les auteurs même de Vertigo qui gèrent la migration des concepts. *Just a Pilgrim*, la nouvelle série de Garth Ennis chez *Black Bull*, aurait, semble-t-il, tous les éléments "vertigiens" requis.

Toute cette production (en tout cas les séries principales) est parue en France sous des formes diverses. L'ancêtre de la gamme, le *Swamp Thing* d'Alan Moore, est arrivé dans l'hexagone dans les pages de *Spectral*, en noir et blanc (depuis reparu en album et en couleur). *Sandman*, *Les*

Invisibles, *Preacher* ou encore *Goddess* ont tenté une première percée via les albums du Téméraire mais l'expérience s'est interrompue, suite aux déboires de l'éditeur. Tout ce petit monde aura cependant droit cette année à une nouvelle chance française sous l'égide de Soleil.

Aujourd'hui, Vertigo se pose la question de son évolution : les éléments narratifs qui faisaient sa spécificité se retrouvent désormais chez la concurrence et, pour se distinguer, le label doit chercher, tout en restant fidèle à ses bases (la série *Lucifer* reprend ainsi l'idée d'un Diable pas si antipathique que ça), à se réinventer. La présence, impensable auparavant, de Jim Lee pour des couvertures ou des histoires courtes tient de cette réflexion. Et, toujours dans cette optique, les accros de Vertigo allergiques aux petites culottes vont peut-être devoir changer d'opinion. *Codename Knockout*, la toute nouvelle série lancée en avril par le label, définie comme une série de "bad girl" à la sauce Vertigo (écrite par Robert Rodi et dessinée par Louis Small Jr.), évoque, dès le premier abord, *Danger Girl*, puisque l'intrigue repose sur une jolie blonde pulpeuse, Angela St. Grace, dans le monde de l'espion-



Code Knockout ouvre la porte de Vertigo aux blondes à forte poitrine...



nage. Une des caractéristiques d'Angela, c'est de n'avoir aucun blocage quant à l'utilisation de ses aptitudes sexuelles dans le cadre de ses missions. On nous promet des scènes à ne pas glisser devant tous les yeux... L'idée avouée étant de repousser encore plus loin les limites du sexe et de la violence. Rendez-vous d'ici quelques années pour voir si ça aura donné des idées aux concurrents...

[Xavier Fournier]



Beuh... Pas de doute, illustration à l'appui, les publications Vertigo, ça arrache... Yuk !

LE HEROS OUBLIE

[Miss Fury]

Regardez bien la silhouette en cuir en bas de la page et répétez après moi : "Ce n'est pas Catwoman". Non, ce n'est pas elle. Miss Fury portait ce costume AVANT l'enemie féline de Batman et est la grand-mère d'une tripotée de super-héros.

Tous les super-héros ne sont pas apparus dans les comics. La justicière Black Fury (alias Marla Drake dans le civil), elle, avait fait ses débuts, en 1941, sous forme de "daily strip", bande dessinée reproduite dans la presse quotidienne, scénarisée et illustrée par Tarpe Mills, une femme artiste (ce qui était plutôt rare à cette époque).

En 1942, cependant, Mills (qui avait dessiné son auto-portrait pour créer Marla) vendit quelques réimpressions de Black Fury à Timely et cet édi-

teur, ancêtre de Marvel, en tira de quoi publier une série qu'il rebaptisa Miss Fury (c'est sous ce nom que le personnage allait rester le plus connu). Au terme de ces 8 numéros, en 1946, Tarpe Mills reprit sa création, dont les droits lui appartenaient toujours, et s'en alla vers d'autres horizons, son héroïne s'éloignant du monde des comics (elle fut publiée dans les journaux jusqu'en 1952). Son seul pouvoir : son agilité. Son origine ? Un costume en peau de panthère noire, obtenu auprès d'un sorcier, au fin fond d'une jungle inconnue (qui pouvait aussi bien être africaine que sud-américaine ou orientale). Black Fury/Miss Fury se distinguait par l'ambiance particulière qui s'en dégageait : bardée de cuir, armée d'un fouet et vivant parfois des aventures très "bondage" teintées d'un lesbianisme sous-jacent, l'héroïne était en quelque sorte la "Midnighter de l'époque". Miss Fury a été créée quelques mois après la Catwoman de DC mais cette dernière, à ses débuts, ne portait pas l'uniforme sous lequel on la connaît et avait pour masque la reproduction d'une grosse tête de chat. La Catwoman "classique" ressemble bien plus à Miss Fury qu'à

la criminelle animale de DC version

1940.

Mais l'influence de Miss Fury ne s'arrête pas là. Il semble bien qu'elle était très présente dans l'esprit de Stan Lee et Jack Kirby quand ils créèrent la

Panthère Noire dans *Fantastic Four* #52. Outre la res-

semblance des deux costumes, le personnage de la

Panthère repose aussi sur le mythe d'une tenue féline noire, transmise par les traditions de la jungle.

De là à dire que le costume de Miss Fury vient du Wakanda et que cette dernière est en quelque sorte la Pan-

a qu'un pas... Qu'aucun auteur n'a franchit jusqu'ici. Si l'on ne peut que déduire la filiation Fury/Panther, John Romita, dans les pages de *Comic Box Hors-Série* #3, ne laisse subsister aucun doute quant au costume moderne de la Veuve Noire, directement inspiré par celui de Miss Fury, la cagoule en moins. Enfin, il semble bien qu'en 1972, en créant la Chatte, Marvel tenta de relancer une sorte de Miss Fury revue et corrigée, puisque le concept originel ne lui appartenait plus. Malgré ces retombées décisives, la vraie Fury, elle, dormait quelque part dans les oubliettes des comics, en attendant que quelqu'un en obtienne à nouveau les droits. En 1991, soit un demi-siècle après son passage chez Timely/Marvel, Miss Fury refit pourtant son apparition chez Adventure Comics, un sous-label quasi-confidentiel qui se trouvait être une branche de Malibu (éditeur aujourd'hui défunt). L'héroïne eut alors droit à sa propre mini-série (assez mal dessinée, d'ailleurs). Quoiqu'il ne s'agissait pas vraiment d'elle puisque Marla Drake était morte depuis longtemps. Mais Marlene, sa petite fille, allait trouver dans le grenier la tenue de Miss Fury, sans réaliser ce dont il s'agissait. La jeune femme s'en sert comme déguisement pour une fête costumée... Mais, dans un troublant parallèle avec l'origine de la Batgirl des années 60, alors qu'elle est déjà déguisée et est en route, Marlene assiste à une agression, s'arrête et fait fuir l'agresseur. La nouvelle faisant la une des journaux, l'héroïne a tôt fait de se retrouver affublée du nom de Miss Fury. Elle allait ensuite passer le plus clair de son temps à lutter contre une autre prétendant au costume, une folle dangereuse se faisant appeler, elle, Black Fury. En dehors de ces 4 épisodes, Miss Fury II eut droit à plusieurs apparitions au sein des *Protectors* (sorte de Vengeurs de l'univers Malibu), équipe dont elle devint le leader, avant que la série s'éteigne. On retiendra cependant que les copyrights des épisodes ne faisaient mention que du seul Malibu, ce qui indique que l'éditeur en avait acquis les droits. L'ironie du sort étant que dans le milieu des années 90, Marvel racheta Malibu et ses personnages. Du coup, après plus de 50 ans, les droits de Miss Fury sont revenus dans le giron de la société qui la publiait en 1946. Néanmoins (et comme pour tous les héros issus de Malibu), Marvel ne semble pas avoir la moindre intention de la ressortir. Une apparition chez les Marvel Knights ne serait pourtant pas contre nature...

[Xavier Fournier]

thère Noire des années 40, il n'y

WITCHBLADE

**COMIC BOX commence
le millénaire en fanfare
avec deux "bombes" :**

WITCHBLADE EDITION SPECIALE

est la toute dernière
édition de notre collection "métal"
Comprend deux BD inédites :
"Witchblade #500" par
D.Wuhl, Christina Z., Randy Green
et Richard Isanove et "Tales of
Witchblade #1/2" par Christina Z
et Nathan Cabrera

KABUKI COLLECTION

Un set de 8 cartes postales
inédites peintes par David Mack,
réalisées exclusivement pour
Comic box en France.

Bon de Commande + Abonnement

(à découper ou à photocopier)

Nom
Prénom
Adresse

Code postal Ville

Téléphone :

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

TOTAL DE MA COMMANDE

PORT :

Encore disponibles*

- Edition Spéciale Azrael/Ash
couverture Or, 52 pages = 44 Frs
- Vampiella Edition Spéciale
couverture Métal, 32 pages = 35 Frs
- Wu-Tang/M.Rex
couverture Métal, 36 pages = 35 Frs
- Awesome Edition Spéciale
couverture Métal, 36 pages = 35 Frs

- ☐ Je désire recevoir le print
Witchblade Edition Spéciale
au prix de 35 FF+10F port
- ☐ Je désire recevoir la Kabuki
Collection au prix de 35 FF+ 10F port
- ☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à
COMIC BOX pour 140 F (6 numéros,
dont 1 numéro gratuit)
- ☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à
COMIC BOX pour 280 F (12 numéros,
dont 2 numéros gratuits)
- ☐ Je souscris un abonnement préfé-
rentiel pour 1 an à COMIC BOX pour
380 F (12 numéros + 4 Hors-Séries
compris)
- ☐ Je souscris un abonnement de sou-
tien à COMIC BOX pour 500F (tout
Comic Box+les HS+Editions Spéciales+ 1
cadeau)
- ☐ Abonnement à COMIC BOX tarif
DOM-TOM/ETRANGER 340 F (12
numéros)

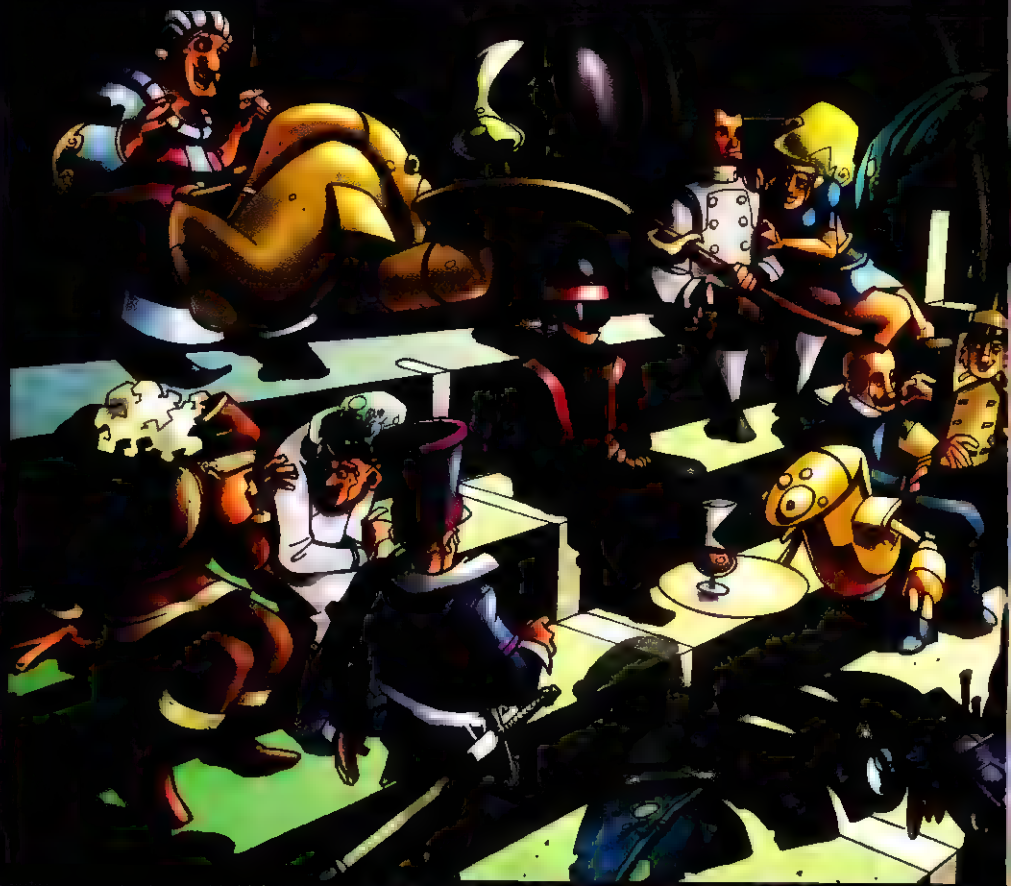
Les Mé

Qui, que, quoi ?

Tout d'abord, sachez que RPG est l'abréviation de Role Playing Game, jeu de rôle (JDR) en français. Cette tradition de jeux de société dont vous êtes le héros a été largement médiatisée dans les années 80, avec le lancement de *Donjons et Dragons*. Aujourd'hui, il s'agit plutôt d'une affaire de spécialistes, qui ont leurs bou-

tiques, leurs rendez-vous et même leur magazine, *Backstab* (mensuel, un peu comme nous, avec les comics ! Sachez, d'ailleurs, que nombre de rôlistes apprécient particulièrement ce genre cher à nos cœurs). Dans les jeux de rôle, nul besoin de cartes ou d'ordinateur, la plupart du temps, il faut juste le livre des règles et/ou celui des aventures, des dés, du papier et des crayons, et beaucoup d'imagination. Vous devez incarner un personnage et le faire évoluer dans des situations parfois loufoques

La scène se passe au lycée J., dans la salle enfumée du foyer des élèves. Une demi-douzaine de garçons (dont beaucoup de matheux...) s'évertuent depuis près de quatre heures à contrer une abominable attaque d'extra-terrestres. "Thomas, tu nous aides ? On a besoin d'un bon master et tu fais toujours les PNG les plus balaises". Soit ça vous parle, et c'est que vous êtes déjà un peu "rôliste". Soit vous n'avez rien compris à ce qui est écrit précédemment et le moment est venu de vous initier aux jeux de rôle avec un morceau de choix : le jeu des Métabarons, inspiré par la BD parue aux Humanos...



tabarons... un jeu sans dragons !

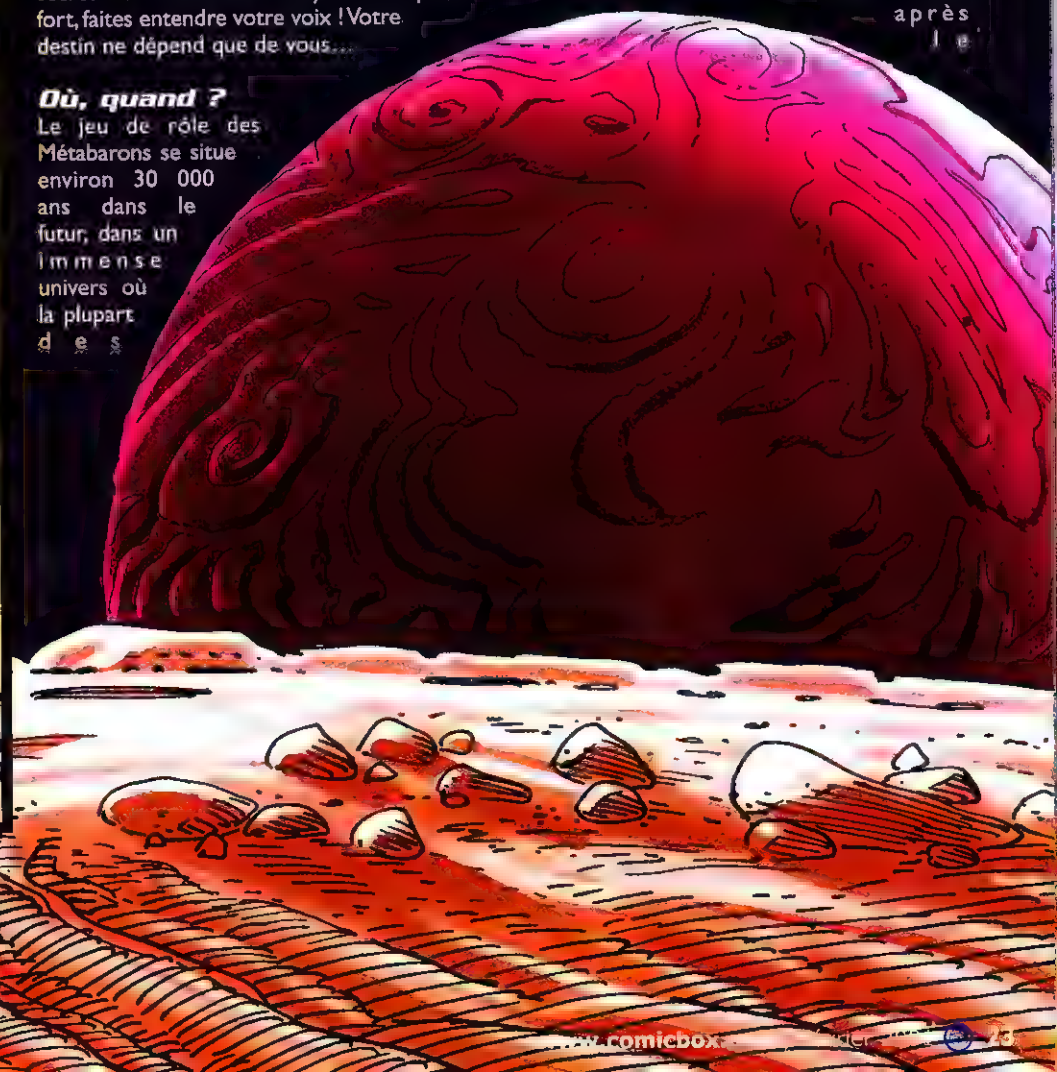
et souvent dangereuses. Pour cela, vous avez besoin de chance, car vous tirez des dés à chaque tour, mais aussi, et surtout, d'intelligence et de réactivité. Car il vous faut exploiter au mieux les atouts de votre personnage. Sur la fiche que l'on vous remet au départ, vous avez un certain nombre de points d'agilité, de savoir, de perception, de technique, de vigueur et de mécanique. Ainsi que quelques armes et une brève présentation de votre état d'esprit. Après, c'est à vous de jouer ! Votre premier

but : rester en vie, car on a tôt fait de se faire attaquer dans un bar et blesser mortellement... Le deuxième : avancer ! Dans le but d'accumuler de nouveaux équipements, bien sûr, mais surtout de nouvelles connaissances. Dans Les Métabarons, vous pouvez choisir d'être un explorateur non-violent, un mercenaire, un déserteur, un bourgeois, un détective, un pilote, un mentrek, un journaliste ou une sorcière Shabda Oud ! Sachez simplement que tous ces personnages ont la chance d'avoir un libre-arbitre. Et qu'ainsi, quoi que vous choisissiez, vous devrez vous forger votre propre code de l'honneur et vous y tenir. C'est là le secret de la réussite... Soyez un esprit fort, faites entendre votre voix ! Votre destin ne dépend que de vous...

hommes se laissent aller aux plaisirs faciles, comme la drogue, l'oisiveté, et même le suicide (!) car la Necrorêve leur enlève jusqu'à l'envie de vivre ! Et les Technos-technos guettent le moindre signe de découragement... Vous devez donc être plus fort que cela. Et prouver la valeur de l'humanité, en résistant de votre mieux à cette atroce torpeur ambiante et aux attaques de vos ennemis. Par exemple, pour vous échapper d'une salle pleine de sorcières, il vous faudrait pas mal de points d'esquive, et un score correct aux dés, du genre de 20. Si vous faites 6 en tout, oubliez ! Vous serez mangé tout cru ! Vous débarquez dans cet univers juste après

Où, quand ?

Le jeu de rôle des Métabarons se situe environ 30 000 ans dans le futur, dans un immense univers où la plupart des





place. Et toutes les questions restées en suspens devaient trouver une réponse précise, pour que le jeu prévoie toutes les éventualités possibles. Car il ne faut pas oublier que le joueur est beaucoup plus libre que le lecteur : il ne suit pas la démarche de l'artiste, il donne à son personnage la sienne propre. Il ne fallait pas non plus que le personnage du Métabaron gagne tout le temps, sinon où serait le plaisir de jouer ! Après sept entretiens avec le maître, Marc et Fred Le Berre se sentaient prêts à commencer leur travail d'écriture proprement dite pour mettre à plat le Jodoverse (*Les Métabarons* + *L'Incal* + *Après L'Incal*). La deuxième phase consistant pour Marc, et Kurt McClung, du Yeti, à se mettre au travail avec leurs graphistes.

dernier tome de la saga des Métabarons, avant le début du "run" de Jodo avec Travis Charest (qui a pour titre *The Dreamshifters*). Vous pouvez visiter d'autres planètes, vous promener dans des kilomètres de couloirs ou dans la Necrorêve, rappelez-vous, c'est vous le héros. Ne soyez pas timoré. "Au finish, vos chances de mourir sont faibles", précisent Marc et Kurt, "Mais, en revanche, celles de tomber dans la Necrorêve sont fortes..."

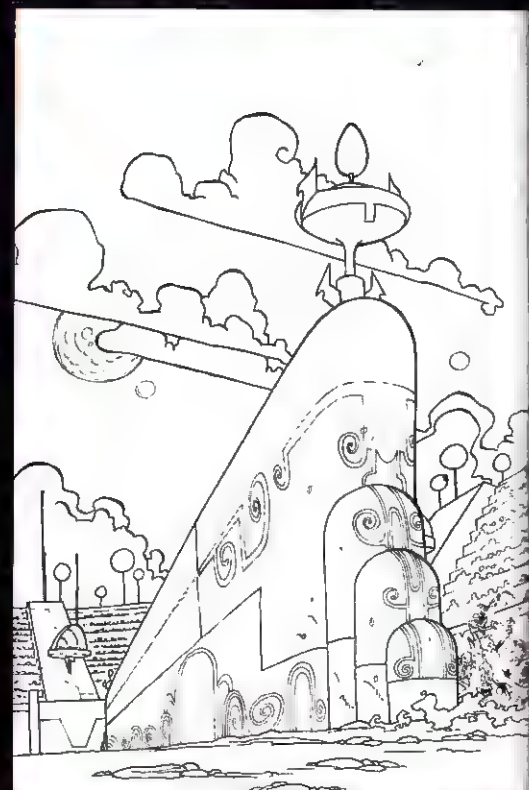
Comment, pourquoi ?

Le groupe des Humanoïdes (dont font partie les Humanoïdes associés, l'éditeur de *La Caste des Métabarons*) avait l'idée depuis quelque temps déjà de développer les univers de leurs BD à succès grâce à des produits "intellectuels" comme le jeu de rôle. Ça tombait bien, le groupe venait d'acquiescer deux sociétés spécialisées dans le genre : Yeti Entertainment, d'une part, et West End Games (WEG), de l'autre. La première réalisant le contenu, la seconde s'occupant de la partie technique (le système de jeu). En effet,

WEG possède le système D6, testé et utilisé depuis une quinzaine d'années dans des jeux comme *Indiana Jones*, *Star Wars*, *Men in Black*, etc. Les règles en sont toujours les mêmes et l'on joue avec des dés à six faces. C'est un système assez facile d'accès pour les nouveaux joueurs et, finalement, assez apprécié par de nombreux joueurs confirmés (même si les plus acharnés préfèrent jouer avec des dés à 20 faces, voire des dés à 100 faces !). "Ce système facilite la jouabilité, il vous permet de faire des choses très héroïques", dit Marc Prud'homme, l'un des développeurs du jeu de rôles.

Le scénario...

Restait à convaincre le scénariste et maître des *Métabarons* : Alejandro Jodorowsky. Et, bien qu'il n'ait jamais joué lui-même aux jeux de rôle, il a tout de suite apprécié l'idée. Mais, pour mettre en œuvre tout cela, il fallait également effectuer un minutieux travail d'adaptation : toutes les ellipses que "Jodo" pouvait s'autoriser en BD n'avaient plus leur



COMIC BOX

WIN TO TE
THE WITCHING HOUR
KAKHNY I EW
JEPH LOEB
REHWAZI
GUZHAGI
CHRIS BACHALO
LAZRE
IN



WITH
ART THIBERT

VERTIGO

THUNDERBOLTS



Thunderbolts are TM & © 2000 Marvel Characters. All rights reserved.

MARVEL
COMICS

COMIC
BOX

«De nombreux artistes qui travaillaient déjà pour les Humanos ont accepté de dessiner des décors, des personnages, etc. pour le jeu des Métabarons. La liste est impressionnante : Juan Gimenez, François Boucq, Zoran Janjetov, Georges Bess, Moebius, Claire Wendling, Travis Charest et bien d'autres encore.

Les dessins...

De nombreux artistes qui travaillaient déjà pour les Humanos ont accepté de dessiner des décors, des personnages, etc. pour le jeu des Métabarons. La liste est impressionnante : Juan Gimenez, bien sûr, qui a dessiné les 6 premiers tomes des *Métabarons*, a repris du service, mais aussi François Boucq, Zoran Janjetov (*Les Technopères*), Georges Bess (*Le Lama blanc*), Moebius, Claire Wendling et bien d'autres encore. Au lieu de se fondre dans le "moule" de la saga, "On leur a demandé à tous de garder leur patte", dit Kurt. "Travis a fait les couvertures, d'autres ont illustré des saynètes, créé des décors, etc. C'était important qu'on voit que cet univers pouvait être dessiné par d'autres gens que ceux qui l'ont créé (Moebius et Jodo), ou que Gimenez, qui l'a rendu épique".

Le planning

Le livre des règles devrait sortir aux USA et en France fin février 2001. C'est un pavé de 288 pages en couleurs. Un mois après, il sera suivi par le *Livre du Maître*,

the Metabarons

With the participation of Alexandro Jodorowsky



96 pages en couleurs, toujours, et, encore un mois après (avril 2001), par le *Guide de l'Univers*, 288 pages également. Si la mayonnaise prend, vous pourrez sans doute trouver une nouvelle aventure par mois, notamment dans les comics des *Métabarons* qui paraissent actuellement aux USA. Le mieux serait sans doute de suivre cela sur le site internet de la saga : <http://www.metabarons.com>. D'ici là, bons jeux et bonne lecture à ceux qui n'auraient jamais encore ouvert un volume des *Métabarons* et qui ont décidé de s'y mettre. Vous pouvez même m'écrire pour vous moquer de moi si vous êtes déçus !

[Lise Benkemoun]





Bien avant que Sara Pezzini n'enfile un gant de métal, le fleuron de Top Cow s'appelait... Cyberforce. Ou comment Ripclaw, Velocity et les autres ont relancé la carrière de Mark Silvestri, propulsé un certain Dave Finch et ont fait de Top Cow l'un des principaux piliers d'Image...

LES SOLDATS DE PLOMB DE



Le supplément de Comic Box, ce mois-ci, lance les bases d'une possible série future consacrée à CF2 : Nanotech, autrement dit le retour de Cyberforce, titre fondateur de Top Cow, dont l'importance aurait tendance à être sous-estimée depuis que, ces dernières années, le style du label ait, en quelque sorte, été "éclipsé" par la tendance *Witchblade/Darkness* qui a pris le devant de la scène. Pourtant, sans Cyberforce, la carrière professionnelle de Mark Silvestri (mais aussi celles de Brendan Peterson et de David Finch) n'aurait certainement pas eu la même ampleur et la configuration d'Image ne serait sans doute pas celle que nous connaissons aujourd'hui.

SILVESTRI AVANT IMAGE

Retour en arrière : à la fondation d'Image, en 1992, les têtes de ce nouveau pôle se divisaient en deux catégories. D'une part, des golden boys qui venaient de faire exploser les records modernes des ventes (McFarlane sur *Spider-Man* vol.1 #1, Jim Lee sur *X-Men* vol. 2 #1 et Rob Liefeld sur *X-Force* #1) et, d'autre part, d'autres transfuges de Marvel qui, quoique déjà reconnus, n'avaient pas eu l'occasion de se faire une réputation de la même envergure. Mark Silvestri, par exemple, avait bien été, plusieurs années de suite, le dessinateur d'*Uncanny X-Men* mais, une fois sorti de la série, il n'avait pas eu LE projet qui lui aurait permis d'étayer sa carrière. Si ses *Wolverine* se vendaient, c'est bien parce qu'il s'agissait des aventures du mutant griffu... Mais pas d'effet de remontée des ventes comparable à l'arrivée de McFarlane sur *Spider-Man*. Il faut dire que Silvestri jouait de malchance en débarquant successivement sur *Uncanny X-Men* et sur *Wolverine*, à une époque où Marvel s'amusait à rendre ces deux titres bimensuels pendant les vacances. D'où une cadence de pro-

duction accrue et un Silvestri plus fouillis que par la suite...



Avant de trouver leur personnalité propre, les membres de Cyberforce cachaient mal leur filiation avec les X-Men.

CYBERFORCE Version 1

Silvestri, donc, s'en alla de Marvel pour co-fonder Image. Tout comme Jim Lee sur *WildC.A.T.S.*, Silvestri lorgna de manière évidente vers les recettes des *X-Men* pour créer son groupe : Cyberforce. La différence majeure avec le titre

phare de Marvel étant que, si Cyberforce contient effectivement quelques mutants, le fil rouge est, ici, le fait que tous les personnages sont des cyborgs.

Pour ce qui est des relations entre Cyberforce et WildC.A.T.S., Silvestri et Lee avaient opté pour une origine en partie commune, à une époque où Image n'était censé n'être qu'un seul et même univers partagé : la méchante organisation Cyberdata a pour habitude d'enlever des mutants, de les transformer en cyborgs et de leur laver le cerveau pour manipuler leurs souvenirs (si cela vous rappelle le projet Weapon X de Marvel, ce n'est sans doute pas par hasard, vu que les derniers épisodes de Silvestri sur *Wolverine* concernaient justement le passé de Wolvie au sein du projet X). Le meilleur exemple, c'est Stryker : à la base, il s'agissait d'un mutant né avec quatre bras (bien pratique pour utiliser 4 mitraillettes d'un coup), qu'une explosion priva de plusieurs de ces bras supplémentaires : Cyberdata prit avantage des extensions osseuses restantes pour greffer des bras mécaniques en remplacement. Chaque nouveau cyborg se voyait implanter une "brainbox" (boîte-cerveau), qui servait à le manipuler. Au nombre des victimes/agents de Cyberdata, on comptait non seulement une bonne partie des membres de Cyberforce mais aussi Warblade, qui ferait partie des WildC.A.T.S. Le but premier de Cyberforce serait de libérer les pauvres hybrides mutants/cyborgs. Premiers réchappés de cette machination, Heatwave, Cyblade et Stryker formeraient la base du groupe. Mais dès Cyberforce vol.1 #1 (début de la mini-série également connue sous le nom de *Tin Men of War*), le groupe est déjà un peu plus épais, comprenant également un grand gaillard nommé Impact, un Indien pourvu de griffes répondant au nom de Ripclaw, etc.

Dès qu'on rentre dans les descriptions des personnages, des filiations sont, là encore, évidentes avec les X-Men. Ripclaw est, évidemment, une sorte de Wolverine, mâtiné de folklore indien. Heatwave, le leader du groupe, est un mutant pouvant décharger de l'énergie qui sonne énormément comme Havok. Cyblade ressemble à une jumelle égarée de Psylocke. Quant à Impact, le gros costaud en métal de service, un seul mot suffit à le décrire : Colossus ! Pourtant, il existe des différences qui font que *Cyberforce* n'est pas un titre "X" détourné. Il y a d'abord Velocity, la petite nouvelle, super-rapide, intégrée dans l'équipe dès le premier épisode. C'est par son point de vue que le lecteur va découvrir les héros. Il y a ensuite Ballistic, la sœur de Velocity, qui est une sorte d'anti-héroïne, tout juste libérée du joug de Cyberdata, agissant en marge du groupe et avec des intérêts qui ne sont parfois pas les mêmes. Enfin, l'équipe comptait Chip (un inventeur de génie) et T.I.M.M.I.E., un robot de son invention qui avait l'aspect d'un petit garçon (et qui, devenu traître, était censé être mort).

GRANDEUR ET DÉCADENCE

Sans doute pas le titre sur lequel on aurait misé le plus lors du lancement des séries initiales, *Cyberforce* sera un peu à l'image ce que *Crimson* et *Humberto Ramos* furent plus tard à *Cliffhanger* (en dehors de

toute ressemblance artistique) : une sorte d'outsider qui avait attiré un tout petit peu moins de publicité au début mais qui sut s'imposer par sa régularité, tandis que ses

com-



pères, eux, s'embrouillaient dans les délais et disparaissaient des rayons des librairies des mois durant. Parti à son rythme, *Cyberforce* sut s'imposer tranquillement. Après la première mini-série, le

groupe revint dans une série, en principe mensuelle (nommée, elle, *Codename : Cyberforce*), qui eut suffisamment de succès pour déboucher sur plusieurs mini-séries (*Velocity*, *Ripclaw*, *Ballistic*, etc.) et une autre équipe, *Strykeforce* (dans cette dernière, dessinée par Brendan Peterson, on retrouvait l'emblématique Stryker menant une existence de mercenaire avec d'autres cyborgs, quand il n'était pas en compagnie de ses amis habituels). L'un des atouts de Silvestri fut aussi d'assurer sa relève en faisant prendre sa suite, quand il arrêta de dessiner la série, par un petit nouveau, nommé David Finch, qui allait prospérer et prendre de l'envergure sur ce site. Mais, indépendamment du renouvellement des talents, se posait celui des idées. Le problème thématique de *Cyberforce*, c'est qu'au #25, pour créer l'événement, on décida d'en finir avec *Cyberdata*. Un peu comme si Marvel s'était privé des Mauvais Mutants dans *Uncanny X-Men* #25... Désormais sans ennemi véritable, le groupe survécut une dizaine d'épisodes, sans profiter de la même direction qu'avant, et fut maintenu par des crossovers (par exemple, une apparition du Ash de Joe Quesada) et principalement *Devil's Reign*, la saga qui allait opposer les héros Top Cow de l'époque à ceux de Marvel et à Méphisto. La décision de sacrifier Heatwave et d'en faire un vilain corrompu par le diable priva l'équipe de son leader historique et, quand bien même il fut remplacé à ce poste par Cyblade, les choses n'étaient plus les mêmes. En dehors des coups de pub, la popularité de la série s'effritait et, Top Cow ayant introduit dans *Devil's Reign* une héroïne qui marchait fort, *Witchblade*, Silvestri et son équipe se reportèrent sur la nouvelle franchise qui décollait et laissèrent s'estomper celle qui semblait être passée de mode. Finalement, *Cyberforce* s'arrêta, semblant tomber, tout simplement, en désuétude.

CYBER-INFLUENCES

Ironiquement, si *Cyberforce* empruntait beaucoup à la logique Marvel et à des personnages déjà existants, l'inverse fut aussi vrai et Marvel tenta, à un moment, un pillage en règle de l'esthétique Image. *Spawn* allait être l'une des deux licences les plus concernées (Marvel sortit de son chapeau un personnage qui s'appelait Nightwatch et qui, quoique différent au niveau de l'histoire, lorgnait visuellement du côté du héros de McFarlane). De même, *Cyberforce* dut subir deux emprunts : dans la série Marvel *Spirits of Vengeance*, l'ancien Ghost Rider des années 70, Johnny Blaze, fut victime d'une espèce de crise aiguë de feu d'Enfer, ayant indirectement pour effet de le transformer en une sorte de cyborg mystique. Le résultat visuel ? Blaze ressemblait à une version décalquée (la droite et la gauche inversées) de Stryker, avec le seul nombre de bras pour les distinguer. Et, au moment de créer les *X-Men* version 2099 (même s'il est évident que les deux titres devaient se ressembler, vu qu'ils s'appuyaient tous les deux sur des idées tirées des vrais *X-Men*), on notait des ressemblances troublantes entre les pouvoirs et



Top Cow a visiblement pensé à consacrer une série mensuelle à *Cyblade*, qui aurait suivi *Devil's Reign*.

les personnalités de certains des mutants de 2099 et des cyborgs de Top Cow (*Metalhead/Impact*, *Cerebra/Psyblade*, etc.).

L'APRÈS CYBERFORCE

Ce qui est frappant, c'est de constater qu'après l'ascension de *Witchblade*, Top Cow sembla se désintéresser complètement des héros gravitant autour de *Cyberforce*. Non seulement en ce qui concerne la série en elle-même, mais aussi pour les éventuels dérivés. La présence de Cyblade en tant qu'héroïne indépendante, mise en tandem avec Ghost Rider et Elektra lors du crossover *Devil's Reign*, démontre cependant que la firme eut, l'espace d'un instant, l'idée de donner sa propre série à la jolie héroïne francophone (elle est censée être issue de la famille royale de Chaulenne, un micro-État européen, genre Monaco) mais n'en fit finalement rien, sans doute parce qu'il s'avéra, passé le crossover, que Cyblade était l'un des principaux personnages de la série et que cela aurait revenu à déshabiller Pierre pour habiller Paul. Cyblade coula donc avec le navire "Cyberforce". Ripclaw et les autres ne s'en tirèrent pas mieux et disparurent corps et biens. Ils semblaient rétroactivement effacés de la chronologie Top Cow. L'ère était au mystique (*Ascension*, *Witchblade*, *Darkness*...), plus qu'aux cyborgs. On en était à se dire qu'on ne les verrait plus... Jusqu'à ce que Top Cow nous ressorte récemment Ripclaw dans *Darkness* (où il devient, le temps de quelques épisodes, l'allié de Jackie). Mais surtout jusqu'à ce que Top Cow lance cette énigmatique histoire de 8 pages, qui voit Carin, alias Velocity (ayant visiblement grandi depuis la dernière fois), reprendre du service pour déjouer les plans des mystérieux Technomancers. La dernière page de l'histoire voit non seulement le retour d'un ancien membre censé être mort (si vous ne l'avez pas déjà lu, on ne vous gâchera pas le suspense), mais augure aussi du retour de tout le reste de l'équipe... Dans une histoire à venir ! La prochaine aventure de *Cyberforce*, désormais retirée CF2, sera-t-elle une péripite ou lancera-t-elle, comme en 1992, l'écriture d'un nouveau chapitre de Top Cow ? Qui vivra verra...

[Xavier Fournier]

Le choc

Dessin des gagnants du concours !
Voir aussi p. 14



TEXTE : ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : STEPHANE PY/SOUL - DESSINS/COULEURS (5D) : JONATHAN GIRIN

Le choc des titans de ce mois-ci, c'est certes la rencontre de deux bombes sexuelles toutes deux dévouées à l'extermination du mal sous toutes ses formes. Mais, Buffy contre Magdalena, c'est un peu plus symbolique que ça : c'est l'Ordre contre les insoumis, les traditions contre la nouvelle génération - d'ici à ce que Sunnydale connaisse son mai 68...

In pater nomine...

Magdalena, vous la connaissez, c'est la petite dernière de chez Top Cow. Son turf à elle, c'est la religion. Elle appartient à une lignée ancestrale de nonnes dont les luttes avec les forces du mal remontent à la nuit des temps (que voulez-vous, quand on paraît aux côtés des Witchblade et autres Darkness, il faut bien s'adapter...). Ce sont les Sœurs de Marie-Madeleine, qui sont un peu plus que les adeptes de la sainte puisqu'elles sont en fait ses descendantes, cet ordre très spécial autorisant la reproduction à ses adeptes pour per-

pétuer le culte. Vu que la petite possède un vrai physique "à la Top Cow", personne ne s'en plaindra. Du coup, l'ordre a été présent lors de tous les grands affrontements du Bien et du Mal, depuis le siège des Cathares jusqu'au bunker où Hitler s'est suicidé... C'était elles. Celle qui nous intéresse a fait ses premiers pas en chassant du gros gibier puisqu'elle s'est directement attaqué au Mal incarné, le Darkness, Jackie Estacado pour les intimes. Elle utilisait alors pour combattre une relique sacrée, la Lance du Destin, celle qu'un soldat romain avait plantée dans le flanc du Christ

lors de son agonie sur la croix. Mais même avec ce précieux artefact et l'aide de deux de ses consœurs, elle ne put venir à bout du prince des ténèbres, qui les laissa toutes trois crucifiées. Depuis, elle s'entraîne, attendant sa revanche, en menant la vie dure aux créatures de l'enfer, revenants, squelettes et autres vampires. Buffy Summers, pour sa part, est moins polyvalente. Son truc, c'est les vampires, et exclusivement les vampires. En fin de collège, elle rencontre son premier mentor, un membre de la secte des Sauveurs, qui lui révèle qu'elle a un don, et qu'elle deviendra LA tueuse (de vampires). Un peu nébuleux tout ça - il faut dire que cette genèse sort d'un film précédant la série (sans Sarah M. Gellar) n'ayant rencontré qu'un succès mitigé lors de sa sortie. De toute façon, ça n'est pas très grave, son mentor meurt rapidement, non sans avoir eu

MAGDALENA VS BUFFY

le temps de la recommander à Giles, de Sunnydale. Aussi, lorsqu'elle arrive à l'université, elle ne tarde pas à faire la connaissance de ce british tiré à quatre épingles, qui la dirige, au nom de la secte, contre les vampires. Mais entre-temps, elle fait ami-ami avec un vampire au look de latin lover, Angel, et elle comprend que le monde n'est pas si manichéen qu'elle le croyait. Du coup, elle convainc Giles d'envoyer promener la secte et notre duo de choc continue en solo, surtout depuis le départ d'Angel vers sa propre série.

Les bienfaits de l'insubordination

Il n'est pas bien compliqué d'imaginer une rencontre entre nos deux héroïnes. En effet, le boulot de Magdalena consiste à détruire toutes les manifestations du chaos sur Terre, dont les vampires. Et puisqu'elle commence à avoir l'habitude de travailler aux States, son Q.G. aurait fort bien pu l'aiguiller sur Sunnydale, une ville bien fournie en suceurs de sang. Là-bas, elle aurait tôt ou tard été confrontée à Buffy, pour qui le massacre de vampires est en quelque sorte un "job étudiant". Le problème, c'est que les sœurs de Marie-Madeleine sont du genre à ne pas aimer les témoins, donc Magdalena finira bien par tenter de tuer sa partenaire de chasse. Mais la tâche ne sera pas aisée. En effet, Buffy, même si

elle est un peu plus jeune, se tape des vampires toutes les semaines depuis le lycée, ce qui lui a laissé le temps de développer certaines facultés pour les arts martiaux. En plus, audimat oblige, elle n'a pas l'habitude de se couvrir beaucoup pour combattre, un short court et un petit haut moulant lui suffisent amplement. Magda est moins du genre à mettre ses attributs en avant, vu qu'elle se trimbale avec une grosse cape et cinq kilos de matos pour l'éradication du Mal, ce qui risque de constituer un sérieux handicap point de vue mobilité. Si elle avait encore sa Lance du Destin, ce serait autre chose mais bon, inutile de se lamenter plus longtemps. Même si ses aptitudes au combat lui permettront de tenir un certain temps, elle finira par se retrouver au tapis à un moment ou un autre. Mais, en vérité, la victoire de Buffy se joue à un autre niveau : si elle est efficace contre les vampires, c'est avant tout parce qu'ils se battent tous avec un style relativement identique, produit d'un fond de culture commune. Et elle a de fortes chances de retrouver cette impersonnalité dans le style de Magdalena. Cette dernière est, en effet, par trop d'aspects, soumise à la tradition dont elle est le fruit. Elle n'est qu'un agent de plus au service de l'Ordre (qui a eu la chance d'avoir sa série),

VAINQUEUR PROBABLE

Buffy

Le mois prochain
Mystic

VS

La Sorcière Rouge

NOTEZ NOMBREUX ! PAR TOUS LES MOYENS
DE COMMUNICATION POSSIBLES

qui exécute les missions qu'on lui confie. Buffy, pour sa part, est plus ouverte et plus créative : sa liaison avec Angel et la façon dont elle et Giles ont envoyé promener la secte sont autant de faits qui

prouvent qu'elle a su s'extraire des carcans manipulateurs pour exister en tant qu'elle-même. Sans aucun conteste, la palme doit revenir à la championne de Sunnydale.

TABLEAU D'HONNEUR

86% auraient vu Magdalena gagner !!!

• Magdalena castagne Buffy quand Spike et une meute de vampire entrent en jeux Magdalena est tuée par Spike et le Darkness débarque et met les tripes de Buffy à l'air et Spike paye un coup à boire au Darkness. X-Pierrot.

• Buffy va se faire ratatiner par la Magdalena. Qu'elle retourne en Californie faire du roller, boire son coca, bouffer ses hamburgers, se poser des questions existentielles sur les mecs et laisser faire une pro du trucidage de monstre. LeLan.

• Magdalena l'emporte. C'est la chaste vamp qui triomphe de l'accroc au pieu...! Olivier Taviot

• Le début du combat est un match nul. Mais c'est à ce moment-là qu'arrive Angel, immédiatement exécuté par la Magdalena, ce qui met Buffinou dans ne rage folle et elle plante un pieu dans le coeur de son adversaire... Avant d'être embarquée par le Conseil pour avoir tué une envoyée de l'église. CGJacques

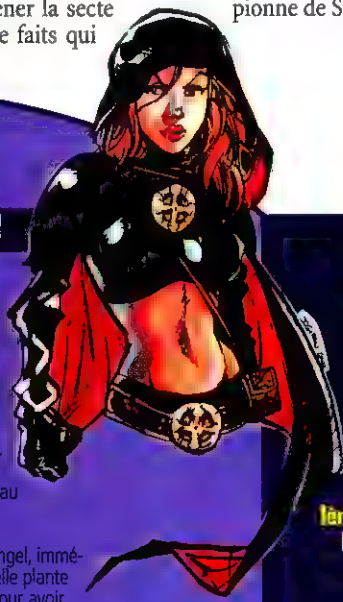
BUFFY SUMMERS

Nom : Buffy Summers
Yeux : Noirettes
But dans la vie : Éradiquer les vampires
1ère apparition : Buffy #1



MAGDALENA

Nom : Inconnu
Yeux : Marron
But dans la vie : Retrouver le Darkness
1ère apparition : Darkness #16



Match de Box

> LÂCHEZ-VOUS ! ÉCRIVEZ-NOUS : TSC - COMIC BOX 129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS - E-MAIL : info@comicbox.com

La Rédactrice en Chef n'ayant pu choisir qui, de Zemo ou d'Izod devait répondre au courrier, elle a demandé aux frères ennemis de T.C de mettre leur force en commun au lieu de se battre. La nature des deux guerriers va-t-elle reprendre le dessus ?

MARRE DE RAQUER !

Je tiens à passer un petit coup de gueule. Tout d'abord avec les problèmes de retard. *Marvel Knights* #15 est sorti avec un mois de retard, car Marvel a décidé de stopper la revue ; ensuite *Tellos* qui n'apparaît pas au mois de décembre, j'espère pour le mois de janvier.... Ensuite, je tiens à applaudir Marvel France pour sa génialissime idée de la diffusion des aventures des X-men uniquement dans leur collection de luxe. C'est vrai, elle ne coûte que 60 balles, mais enfin, ça veut dire quoi???

Ils ont décidé de niveler leurs lecteurs

par le haut? Seuls ceux qui ont du pognon peuvent continuer à lire des comics??

J'avoue être déçu, bien sûr, les éditeurs sont des boîtes à fric, mais tout de même, il pourrait y avoir un minimum de respect pour les lecteurs.

Je l'achèterai certainement, cette BD, mais, je souhaite que cette opération n'aie pas le succès escompté, sinon, plus tard, tous les grands numéros des x-mens, ne paraîtront que sous cette forme et le lecteur qui pour des considérations sociales doit surveiller son porte-feuille, ne pourra plus suivre. Et

je ne parle pas de l'augmentation du prix des revues. Je croyais que les comics étaient des revues pour enfants, lorsque j'ai commencé à lire, j'avais 8 ans et aujourd'hui j'en ai 26. En ce moment, combien d'enfants découvrent les comics ? Et combien peuvent se permettre de les lire ? Bien sûr, il y a l'inflation, mais avec tout ce qui paraît, les lecteurs ne peuvent pas suivre toutes les revues, ils sont obligés de faire un choix. Du fait, évidemment des séries disparaissent: Hulk, Venom, Deadpool. Nous sommes désormais obligés d'être sélectifs.

D'ailleurs, en parlant d'inflation, vous croyez qu'elle a un rapport avec le prix de la collection Crossgen de Semic? Les dessins semblaient sympa, mais je n'ai pas acheté un seul numéro: à choisir entre mes comics habituels et ceux là, j'ai vite tranché. Serait-ce une erreur mercantile de Semic ou une tentative de saturation du marché par une multiplication de titre sur les présents? Quoiqu'il en soit, avec leurs tactiques, ils ne vont pas réussir à étendre le marché. Les valeurs sûres tels que X-men, peut-être Spawn et Spider-Man vont continuer à se vendre, tandis que les autres stopperont à un seul voir 2 numéros. exemple: Stone 2 numéros séparés de plusieurs mois. Hellcop: 1 seul numéro.

Enfin bon, tout cela ne mène pas bien loin, ils s'en foutent, mais, allez savoir avec des lecteurs vieillissants, ils se retrouveront peut-être à cours de cibles; je ne le souhaite pas, car j'aimerais continuer à lire ces aventures qui m'ont toujours fait rêver.

N.B. : Les éditeurs ne pourraient pas donner les volumes de ventes par séries; ou au moins les pourcentages de ventes es différentes séries sur la totalité.

Vincent Dehararonian
(par internet)

Cher Vincent,
Ton "cri" arrive un peu tard. Regardes les états ces derniers mois. Plus que 15 à 18 titres contre 40 il y a un an ! Le réalisme économique est passé par là ainsi que la pénurie de matériel américain. Tu ne peux pas mettre dans le même sac HellCop qui n'a eu que 4 épisodes US, tous publiés, et Deadpool, suspendu, faute de lecteurs (mais qui continue aux USA). Tu tapes dans tous les sens...

Certaines données ne sont pas non plus prises en considération. La

"hausse" comme tu dis des comics est due à la combinaison de plusieurs facteurs dont l'augmentation du prix du papier (et oui, sans lui, on serait mal !) et la hausse spectaculaire du dollar l'an dernier qui a fait grimper le prix des licences de nos comics chéris, facturés en pépéttes yankees. Maintenant, tu as toujours le choix (cela ferait d'ailleurs un bon débat) : dois-tu continuer d'acheter des séries comme Spawn ou les X-Men par habitude ou tenter de découvrir de nouvelles choses comme CrossGen qui eux sont à l'heure et avec quelle qualité !

- Izod

GRAND FORMAT ET ROMITA

C'est la première fois que je vous écris, bien que je lise les comics depuis 1978! J'ai toujours préféré lire le courrier des autres mais cette fois-ci je tenais à dire aux lecteurs de Comic Box que concernant le format du magazine, qu'il soit petit ou grand, restera toujours une valeur sûre dans le domaine de la presse abordant le sujet de la Bande Dessinée... (...) [Le mois dernier nous avons publié les arguments des «pour» et des «contre» néanmoins pour l'instant, les «pour» l'emportent de loin. Il est clair que nous ne moquons pas pour autant de l'avis des «contre» et que ça nous obligera à essayer de nous améliorer jusqu'au point où ils oublieront ces questions de format. Mais pour la qualité du mag, il y a une conséquence directe : 1 page ancien format contenait en gros 3500 caractères. Désormais elle en tient parfois plus de 5000 ! C'est donc plus d'infos et plus de place pour rentrer dans les détails]. Concernant John Romita Jr, il a été un des meilleurs dessinateurs d'Iron Man au début des années 80, même si les dessins ne sont plus aussi dynamiques qu'auparavant. Il mérite quand même notre respect ! Après 20 ans de plus dans le comic, on peut lui pardonner ses traits un peu paresseux malgré cela son talent est toujours là (...).

Mr. Phoun.

Cher monsieur Phoun,
A priori, nul ne songe à remettre en cause le talent de John Romita Jr. (il y a bien sûr ceux qui n'aiment pas son style mais après c'est une histoire de goûts). Ses derniers épisodes de Thor et Spider-Man ont un peu souffert du fait que Marvel le pro-

dessin de Mikael Itri



menait entre les titres mais sur Hulk et Amazing Spider-Man, il devrait être au top. En plus, avec l'arrivée de J. Scott Campbell (voir news) il sera en bonne compagnie.
- Zemo

SERIAL-QUESTIONS

J'adore votre magazine et sa nouvelle formule est vraiment géniale. Dans Comic Box #30, vous nous parlez du futur de Marvel en 2001 et comme je suis un grand fan des X-Men cela m'amène à vous poser quelques questions.

1) Dans le Match de Box du #30, vous dites que vous avez expurgé certains noms de héros de l'interview de Joe Casey. Pourriez vous me donner les noms de ces héros ?

[Les épisodes concernés n'étant pas publiés ni aux USA ni en France, désolé mais nous préférons garder le secret plutôt que de gâcher toute surprise].

2) La série « X » centrale de Millar ne serait-elle pas Ultimate X-Men ?

[C'est bien entendu une série capitale mais il semble que l'action de Millar sur les X-Men (normaux), non-Ultimate, se fera sentir en fait sur des mini-séries, d'où la référence de Quesada à un rôle à la franchise X centrale]

3) Quand sortira la série mutante de Chris Claremont aux USA [normalement, en Mai aux USA]

4) Si Mutant-X s'arrête, Alex Summers rentrera-t-il dans son monde ?

[Si il n'est pas trop tard et qu'il arri-

ve à choper le dernier bus, oui !]

5) Quand aurons nous une interview de Grant Morrison et une de Chris Claremont dans Comic Box [Nous avons interviewé Claremont il y a déjà plusieurs mois, nous allons attendre que son actualité génère suffisamment de nouvelles questions avant de le rencontrer à nouveau. Pour Morrison, le plus tôt possible on espère].

Guillaume, un X-Fan

ÇA VA PLUS VITE

Sans vouloir avoir l'air de vous caresser dans le sens du poil, je tenais à vous dire à nouveau à quel point j'apprécie votre travail, toujours consciencieux et intéressant [même sur des sujets dont on se fout légèrement, selon nos préférences]. Toujours à la fois un respect du lecteur et cette envie de faire partager votre passion (enfin j'espère que c'est le cas sinon vous simulez bien) que je ne retrouve guère que chez

Eklipse. Un bravo particulier à Lise Benkemoun et mes félicitations pour la nouvelle formule (seul bémol rentre plus dans mes pochettes Comic Box !): toujours plus d'infos de previews et de BD, que demande de plus le peuple? Alors bonne continuation !

Vanessa Lamazère

PS.: J'ignore si c'est vous ou la Poste mais c'est la première fois que je reçois mon CB avant les kiosques (d'habitude c'est une semaine après).

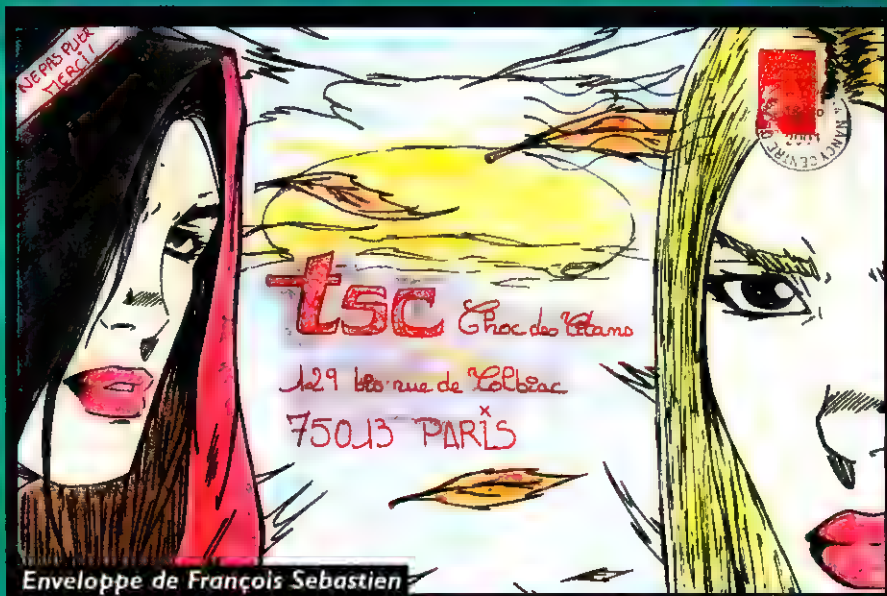
Chère Vanessa,
D'abord je te rassure, on ne simule rien. Ensuite, après de long mois de patience, nous avons enfin trouvé

un système avec la Poste qui nous permet de servir nos abonnés bien plus rapidement et, comme tu le dis, souvent avant les kiosques. Nous profitons de l'occasion pour remercier tous les abonnés fidèles qui ont subi, comme nous, les désagréments passés. C'est réglé et ça fonctionne. Ouf !

Voilà ! Alors que les armées de Zemo et celles d'Izod sont presque décimées, ils se demandent qui leur prêteront des pions pour jouer au Risk le mois prochain...

[Izod & Zemo]

(qui sont dans un radeau)



Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-P'tites annonces
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris ou info@comicbox.com

VENTES

Vends Lug/Semic/Marvel France/Image US : Sp Strange, Strange, X-Men (Lug), Titans, X-Men Extra et Universe, Spawn, Savage Dragon, Youngblood, Supreme (V.O.)... Liste géante contre un timbre à Rachid Ganoun, 9 rue Wilson, 42000 Saint-Etienne ou 06 86 86 12 55. Prix sympas !!!

Vends de nombreux comics français Lug/ Semic, Arédit/Artima, etc. ainsi que des milliers de comics américains Marvel, DC, Image, divers. Liste sur simple demande. Didier Charnay, 3665A route de Marboz, 01440 Viriat.

Vends albums Titans #42, 52, 56, 58, 59, 60, 72, Titans #190, 216 à 221, Spidey #20, 22, 38, album Nova #41, 61, Nova #202, 228, 229, 232, 233, album Strange #91, 94, 108, Strange #182, 191, 208, 239, 241, 286, 293, 295, 298, 333, 335, Special Strange #66, 95,

album Strange #25, 30, 31, Strange special origine #17, Weapon Zero #1, 3, 4, DV8 #5, 6, Wetworks #3, Avengers #1, 2, 4, album Wildcats #1, 2, 3, Les Vengers #2, album Cyberforce #2 et bien d'autres Yoan Montewis, 331 rue Emile Grevet, 62780 Cucq Trepied ou 03 21 94 97 56 les week-ends aux heures des repas.

Vends figurines Batman en plomb peint ERTL. Batman 2 poses, le Joker, Catwoman, le Pingouin, la Batmoto. La série : 150 Frs + 1 Joker 25 Frs. Vends aussi Marvel Masterworks Spider-Man en V.O. (réédition des 10 premiers numéros de Spider-Man en cartonné) état neuf, 240 Frs. F. Tardino, 29 rue de Château Laudon, 75010 Paris ou 06 13 32 08 77.

Vends Batman V.F., V.O. Sagédition, Arédit, Comics USA, 10 années complètes de Detective Comics, photos de films, synopsis, affiches, jouets...

95% de l'homme chauve-souris + divers tels que Serval #1 (Lug). Liste de recherche souhaitable. Liste dispo. Christoph Becker, Résidence du Soleil Levant, Maison n°1, 50140 Notre Dame du Touchet ou 06 20 59 29 92.

Vends ou échange Iron Man #9, 11, 12, Marvel Top #17, Marvel Knights #15, Spawn #54, 55, 56, Special Strange #85. Prix à débattre. Achète ou échange tout concernant les X-Men, Spider-Man, les 4 Fantastiques et Hulk. Alexandre Cadieu, l'Oudre Saint Hubert, 49160 Blou ou evelyne.cadieu@wanadoo.fr.

Vends nombreux comics Semic, Génération Comics à prix cool (à partir de 10 Frs). Recherche albums X-Men parus chez Lug (Belosco, X-Men contre les Jeunes Titans, la saga des Brood...) du #1 au 16. Possibilité d'échange contre ces numéros ou autres magazines Marvel anciens ou récents. Demander liste ou renseignements à Ludovic ou 06 76 18 93 11 ou 03 81 92 33 73 (appelez sur le portable de préférence).

Vends comics us: witchblade, gen13, wildcats, ascension, jsa, batman, spiderman, xmen, xforce, xman, ect-5frs piece plus divers comics à partir de 1frs - mag

scarce a partir du n 27 10frs piece, mad movie, impact, l'écran fantastique plus divers mag : 5frs piece- tel 0660084351

ACHATS

Achète mini-bustes Bowen de Black Bolt, Hulk, Antman, Black Panther. Possibilité d'échange contre mini-buste de Magnéto. Recherche également Man-Thing. Achète Special Strange #1, Nova #3, 4, 12, 13, 14, 15, 16, 24, album FF #12, 13, 14, 15, 30, 31. Pierre Jean Centofanti, 7 avenue Kennedy, immeuble Les Pyramides, 20090 Ajaccio ou 04 95 20 88 99 (à partir de 14h).

Achète albums Araignée (Lug) #1 à 31, Spider-Man (Semic) #1 à 23, Spider-Man Magazine (Semic) #1 à 8, Spider-Man Hors-Série (Semic) #1 à 4, Récit complet Outre Tombe, Récit complet #50 Spider-Man, Top BD #23 Esprit de Terre, Top BD #44 Passé Présent, collection privilège Clone Genesis, Spider-Man V2 (Marvel France) #1 à 11, Spider-Man (Marvel France) #1 à 36, Spider-Man Extra (Marvel France) #1 à 13 et 15 à 18. Obsédé de BDM, s'abstenir et proposition par courrier uniquement. Richard Statopoulos, 36 rue des Buissons Ardents, Les Mimosas, bâtiment B1, 83400 Hyères.

CONTACT

Recherche X-Men #3 (éditions Lug), Facteur-X #42 et 43 (éditions Semic "Ere d'Apocalypse"). Vends également Spidey #80 et 82, Spidey #85, 86 et 87 en album relié et Titans #94, 95 et 96 en album relié. Mario Cotrim, 5 rue Bouchotte, 67190 Mutzig ou 06 67 01 86 67 (laisser un message!).

Recherche enregistrement de l'émission Nulle part ailleurs du jeudi 30 novembre 2000 à partir des Guignols et surtout le reportage de Philippe Vandel sur la soirée BDE organisée par le Celsa. Ceci est sérieux et très urgent (rédaction d'un mémoire). Stéphane Durand, 16 place du Docteur Guérin, 95200 Sarcelles ou 06 62 54 93 18.

Jeune homme, 21 ans, recherche correspondante fan de Marvel/Image (ou autre) pour discuter BD Samuel, j'ai perdu tes coordonnées, réécris-moi ! Yohann Auber, 25 avenue Louis Debray, 76210 Bolbec.

Fabian Nicieza

En 4 dates

1990 :
Nicieza lance les New Warriors en compagnie de Mark Bagley. Cette "franchise" lui permettra de déclencher des séries et mini-séries (qu'il écrit, dans la plupart des cas) consacrées à Justice, Night-Thrasher et Nova.

1992 :
Amené sur la série X-Men pour aider Jim Lee aux dialogues, il en reprendra le scénario, une fois Lee parti fonder Image.

1999 :
Fabian Nicieza prend, aux USA, la suite de Kurt Busiek sur Thunderbolts, une série pourtant jugée indissociable de son créateur, et fait l'unanimité.

2000 :
Avec Kevin Maguire, il réexplore le passé (et même le futur) des X-Men et d'une partie de leurs ennemis, via "X-Men Forever".

L'ART A FABIAN

● INTERVIEW ●



➤ Fabian Nicieza, le rebelle tranquille

Adulé sur Thunderbolts et viré sur Gambit, Fabian Nicieza a vécu les bons et les moins bons côtés de Marvel, à la fois en tant que scénariste mais aussi, un temps, comme éditeur sur plusieurs titres. Après avoir tenté de relancer la firme Acclaim Comic (Turok, Shadowman, Magnus) en tant qu'éditeur-en-chef, il est revenu dans la firme où il a fait le plus clair de sa carrière. Être le scénariste de X-Men Forever ne l'empêche pas de prendre des distances vis-à-vis des «Héros de l'Atome». Rencontre avec un vétéran tranquille qui a su garder un esprit rebelle... Qui ne s'est pas fait prier pour répondre à ses fans français !

Comic Box : Vous avez été scénariste de Gambit, puis ça s'est terminé de manière plutôt abrupte. Quelle est votre opinion sur ces deux années ?

Fabian Nicieza : La première année était excellente. Je nous donnerais un A. La seconde année, par contre, a été plutôt médiocre. Je nous noterais C.

C.B. : Le fait de vous être fait renvoyer de Gambit a-t-il affecté votre relation avec Marvel ?

F.N. : Non. Marvel est une compagnie. Une chose. Je ne ressens rien de spécial, dans un sens ou dans l'autre, envers Marvel. Seul mon sentiment concernant des personnes spécifiques qui travaillent pour cette compagnie, et la manière qu'ils ont de travailler, a changé.

C.B. : Vos Gambit ont souffert de plusieurs problèmes de production (comme la parution, dans le désordre, des épisodes révélant ce qu'est le "Nouveau Fils"). Est-ce que cela a eu des effets sur vos scripts suivants ?

F.N. : Honnêtement, le moins on en parlera, le mieux ce sera. Bien sûr, quand on nous impose des choses au niveau éditorial et créatif sur ce qui était, à la base, une histoire soigneusement planifiée, ça pose des problèmes...

C.B. : Dans votre dernier épisode de Gambit (#24), on le voit embrasser un homme, quoique ce soit dans des circonstances bien spéciales. Est-ce que Gambit deviendrait bisexuel ?

F.N. : Non, non, pas du tout. Les circonstances de cette scène font que Remy pouvait se le permettre sans remettre en question son homosexualité... Tout en mettant en boîte un bon ami à lui.

C.B. : Bon. Mais, par ailleurs, vous avez repris, dans Thunderbolts, le personnage d'une criminelle que vous sous-entendiez être lesbienne et, même avant ça, quand vous écriviez X-Force, pas mal de lecteurs se sont posés des questions sur la vraie nature des rapports unissant Shatterstar et Rictor. Est-ce une sorte de fil rouge dans vos séries ?

F.N. : Pas spécialement. On sous-entendait que Man-Killer était lesbienne depuis 1976, donc bien avant que je l'utilise... Et puis, bonjour la subtilité, elle s'appelle Man-Killer !!! Pour ce que j'ai fait dans le passé... Bon, il s'agit d'explorer la nature humaine dans son intégralité... Et la sexualité vaut bien d'être explorée dans toute sa diversité.

C.B. : Vous avez fait référence, il y a un certain temps, à deux mini-séries que vous aviez à l'esprit : "X-Treme" puis "Triple X" (avec Shatterstar et Rictor). Est-ce que ces deux projets sont définitivement tombés à l'eau ?

F.N. : Je n'ai pas vraiment fait "référence" à ces deux idées. Il s'agissait de deux propositions que j'ai faites aux éditeurs sur une période de six ans (X-Treme en 1994 et Triple X en 2000) et qui finalement n'ont pas été approuvées. Ça arrive tout le temps...

C.B. : C'est vous qui avez écrit le mariage de Cyclope et de Phoenix quand vous étiez sur X-Men. Vu comment la majorité des mariages dans les comics (Superman/Lois Lane, Spider-Man/Mary Jane) sont l'objet de controverse, pensez-vous toujours, avec le recul, que ce mariage était une bonne chose ?

F.N. : Oui.



Gambit : une aventure qui avait bien commencé, avec les dessins de Steve Skroce, et dont Nicieza a été écarté sans ménagement.

C.B. : ... Et seriez-vous du genre à marier Gambit et Malicia ?

F.N. : Non. Quoique je serais très certainement pour le fait de leur permettre d'explorer leur relation avec beaucoup plus d'honnêteté.

C.B. : Avec l'actuelle réorganisation des titres X, voudriez-vous reprendre certaines séries ou, après ce qui s'est passé sur Gambit, pensez-vous tourner le dos au coin "X" de l'univers Marvel ?

F.N. : Ils ne sont pas intéressés par moi et vice-versa. Je pourrais être content de faire une mini-série occasionnelle, mais c'est le plus loin où je pourrais aller.

C.B. : En parlant de mini-série "X", quel est le but de X-Men Forever ? Corriger des problèmes de continuité ? Revenir sur des histoires que vous n'aviez pas pu finaliser quand vous étiez sur X-Men ?

F.N. : Le but est de produire six épisodes successifs du matériau pour comics le plus confus jamais imprimé ! Et je suis très fier : nous avons réussi !

C.B. : Comment en avez-vous déterminé les personnages principaux ?

F.N. : À partir d'une combinaison de disponibilité (à ce moment-là) des personnages que je souhaitais utiliser et des thèmes qu'ils incarnent dans l'histoire... En plus, Kevin (Maguire, l'illustrateur de la mini-série) avait toujours voulu dessiner le Crapaud tout nu donc, maintenant, voici sa chance !

C.B. : Sont-ce des personnages que vous appréciez tout particulièrement ou plutôt ceux dont vous pensiez qu'il fallait les retravailler un peu ?

F.N. : Un peu des deux. Mystique, Iceman et le Crapaud sont trois personnalités que j'ai toujours voulu pousser un peu plus loin. Juggernaut et Jean Grey correspondent vraiment aux besoins de l'histoire.



Fabian Nicieza, l'artisan de la transformation de Legacy en nouveau Captain Marvel, vient de retrouver le héros, le temps d'un épisode.

CB : En dehors de l'époque où vous avez été éditeur-en-chef chez Acclaim Comics, vous semblez être très "Marvel" : la plus grosse partie de votre carrière s'y est déroulée, votre frère y travaillait avec vous... Vous n'avez jamais eu l'envie de changer pour DC ou Image ?

F.N. : Eh bien, il faut séparer, d'une part, le travail que j'ai fait en tant que scénariste pendant que j'étais aussi salarié à plein temps chez Marvel et, d'autre part, mon travail depuis que je suis devenu complètement "freelance", indépendant. J'ai été salarié chez Marvel pendant presque 10 ans et je ne pouvais rien écrire pour les autres compagnies pendant ce temps. J'aimerais bien écrire pour DC, Dark Horse ou Image, mais ils ne m'appellent pas... Et mon planning ne me laisse pas le temps de leur faire des propositions.

CB : Vous avez remplacé Kurt Busiek sur Thunderbolts et les fans vous attendaient au tournant. Finalement, la série a gagné des lecteurs et même les fans "puristes" de Busiek sont conquis. Comment avez-vous renversé la vapeur ?

F.N. : Je n'y pense pas en ces termes. J'avais confiance à la fois dans les personnes concernées (le dessinateur Mark Bagley et l'éditeur Tom Brevoort) ainsi que dans les fondations des personnages telles qu'établies par Kurt. Meilleur ou pas que ce qu'écrivait Kurt, c'est un avis subjectif. Je dirais plutôt que ça a toujours été un bon comic-book, que ça continue de l'être et que j'espère bien que ça le restera.

CB : Aux USA, on arrive bientôt au 50ème épisode de la série. Quelle est la portion des

"plans" de Kurt encore utilisés dans les histoires ?

F.N. : Je n'ai jamais vraiment utilisé les plans de Kurt. Disons que je l'ai respecté, lui, en tant qu'auteur, et également l'attachement des lecteurs à voir la conclusion de plusieurs histoires qu'il avait démarrées, comme les révélations de qui était la nouvelle Citizen V ou encore Abe Jenkins (Mach-1), tombé aux mains des services gouvernementaux. Com-ment ces situations ont été révélées et tout ce qui est arrivé depuis, cela a été fait entièrement par nous-mêmes.

CB : Comment travaillez-vous sur les nombreux mystères de cette série ? Quand vous lancez une énigme, savez-vous de manière sûre quelle est sa résolution ou laissez-vous une part d'improvisation ?

F.N. : Nous savions exactement comment finirait tout ce qu'on a lancé jusqu'ici. Maintenant, les détails ont tendance à fluctuer selon les nécessités d'un épisode en particulier ou les autres événements de l'univers Marvel qui pourraient avoir des retombées sur notre planning. Mais, ce qui arrive dans le

#50, c'est presque exactement ce que j'avais annoncé à Tom quand j'ai fait ma proposition pour reprendre les scénarios de la série... Dans l'épisode #34 ! Et ce qui va arriver dans l'épisode #65 aura été planifié avant même que le #51 soit en vente aux USA. Nous structurons beaucoup la série et je crois que c'est dans l'intérêt de tout le monde, en particulier des lecteurs.

CB : Il semble y avoir des questions "cycliques" qui ne cessent de revenir dans la série. Par exemple, les lecteurs américains se demandent pour la 3ème fois qui est le nouveau Citizen V. Vous n'avez pas peur d'user la ficelle ?

F.N. : Non. Je demande à mon éditeur de me donner assez de "ficelle"... Jusqu'au moment où je pourrais me pendre avec. Ça m'est arrivé dans le passé, et peut-être que ça m'arrivera sur T-Bolts, mais Tom me fait confiance et je lui fais confiance. On va donc continuer d'user des mêmes ficelles... Tout en continuant d'arborer un large sourire !

CB : Y a-t-il un élément de la série déjà là avant que vous n'arriviez et que vous auriez la tentation d'oublier ou de

changer ?

F.N. : Pas vraiment. Je n'aurais très certainement pas été à l'aise avec un personnage comme Ogre, puisque c'est vraiment un personnage à la Kurt. Mais, d'un autre côté, il m'a épargné tout incon-vénient en faisant en sorte que Techno le remplace, ce qui m'allait tout à fait puisque ça développait des mystères et de la malveillance qui permettraient d'alimenter les histoires futures.

CB : Votre approche de Charcoal est très différente de la plupart des héros Noirs que vous avez utilisés par le passé (Night-Trasher, Rage, Bishop...). Il semble moins désespéré, plus amical. Y a-t-il une raison particulière à cela ?

F.N. : Oui, comme ça, je vais pouvoir tous vous surprendre plus tard. Ça va vous tomber dessus comme un bâton sur la tête !

CB : Qu'est-ce qui a amené la création d'une mini-série tirée de T-Bolts (Citizen V & the V-Battalion) ?

F.N. : Il y avait des éléments de l'histoire du #50 qui avaient besoin d'être résolus mais qui n'avaient pas beaucoup d'importance pour les T-Bolts et qui concernaient plus le V-Battalion. En plus, j'avais beaucoup d'histoires potentielles pour tous ces personnages et je savais que Tom était un fan de tous les héros du Golden Age, alors...

CB : Est-ce que vous prévoyez d'autres dérivés de T-Bolts ?

F.N. : Eh bien... Si *Citizen V & the V-Battalion* se vend bien, j'espère que nous pourrions en tirer une série mensuelle ou, au moins, une seconde mini-série. Pour ce qui est d'autres "spin-offs" des T-Bolts ? Je pense qu'assez peu des héros de la série fonctionneraient en solo... Mais nous verrons...

CB : Patrick Zircher, le nouvel artiste de T-Bolts, est un ancien dessinateur des New Warriors, ainsi que votre partenaire sur le récent épisode de Captain Marvel (#14) que vous avez écrit. Pourquoi lui plutôt qu'un autre ?

F.N. : Comme toujours dans ce genre de décisions, c'est une combinaison de facteurs comme la disponibilité, l'entente mutuelle, le professionnalisme... Patrick remplissait tous ces critères. Il était sur une longue liste de "possibilités" dont Tom et moi avions



discutées. Je suis très content qu'il ait dit oui. C'est un très bon artiste, quoique très différent de Mark. Une fois passés quelques épisodes, histoire qu'on s'ajuste l'un à l'autre, je pense qu'on continuera dans la tradition de qualité établie par le tandem Kurt/Mark, puis par Mark et moi-même...

C.B. : Joe Quesada veut que les comics Marvel soient plus faciles d'accès, moins complexes, moins liés à de vieilles continuités. Vu le niveau de complexité de T-Bolts, est-ce que ça va influencer le contenu des futurs épisodes ?

F.N. : En tant qu'éditeur, Tom influence toutes mes histoires, il me dit si elles fonctionnent ou pas, en tant qu'épisode particulier ou sur la longueur. Si Joe a le moindre problème avec notre manière de faire, j'imagine qu'il en discutera avec Tom et que Tom m'en parlera ensuite. Mais vu que cette série est l'une des ventes les plus stables de Marvel et qu'elle a une base très solide de fans loyaux, j'espère plutôt qu'ils laisseront le bouquin continuer sur la même lancée que depuis 4 ans maintenant.

C.B. : Il n'y a aucune pression pour rendre la série moins complexe ?

F.N. : Non. Et d'ailleurs, s'il y en avait, je ne serais pas nécessairement d'accord. Si un titre est complexe, ça ne veut pas forcément dire que c'est mauvais. Tout dépend de la manière dont vous maîtrisez cette complexité, dont vous informez le lecteur et dont vous restez maître du contenu de vos histoires. Il y a plein de titres "simples" qui sont très mauvais, mais je pense à au moins deux titres "complexes" qui sont très bons : *Thunderbolts* et *Black Panther*.

C.B. : Vous étiez scénariste sur la précédente série *Captain Marvel*, quand Genis était une sorte de punk de l'espace. Depuis *Avengers Forever*, il est beaucoup plus mûr. Quand vous devez l'utiliser pour un crossover (ou comme dans *Captain Marvel* #14), qu'est-ce que cela fait de reprendre un personnage devenu si différent ?

F.N. : Ça a été fun. Je vois tout ce que fait Peter (Peter David, scénariste habituel de *Captain Marvel* - ndlr) comme une extension simple et logique de ce que j'avais brièvement commencé sur ma propre série *Captain Marvel*. Les circonstances ont forcé Genis à beaucoup grandir depuis que je l'écrivais et, considérant sa "génétique accélérée", sa maturité rapide pourrait avoir été un procédé physique aussi bien qu'émotionnel. J'aime vraiment beaucoup la série actuelle.

C.B. : Vous écriviez la version "punk" de Genis, vous avez écrit *Gambit* mais aussi *New Warriors*, *X-Force* et *Nomad*. Comme les

Thunderbolts, ce sont des personnages rebelles, qui ne suivent pas les ordres, qui sont en rogne... Est-ce un trait de caractère que vous exploitez volontairement ?

F.N. : Je pense que ça donne des conflits internes et externes beaucoup plus intéressants qui, du coup, débouchent sur des situations plus émotionnelles et physiques... Et tout ça mène à de bien meilleures histoires.

C.B. : Est-ce à dire que vous préférez les "rebelles" à des héros plus formels comme *Captain America* ou *Superman* ?

F.N. : J'ai écrit ce que certains considèrent comme une histoire "essentielle" de *Captain America*, dans la mini-série *Adventures of Captain America*, au début des années 90. Je pense que ça respectait totalement l'esprit du personnage. J'ai aussi écrit *Superman* dans deux mini-séries DC : *JLA Midsummer's Nightmare* et *Created Equal*. Là aussi, je pense que j'ai bien respecté le personnage. J'aimerais bien écrire n'importe lequel des deux... Ou les deux. Et leurs éditeurs sont très certainement au courant de ça parce que je leur en ai déjà parlé !

C.B. : En tant que scénariste de la plupart des épisodes de leur première série, qu'avez-vous pensé des épisodes de la seconde série des *New Warriors* et pensez-vous les réutiliser dans le futur ?

F.N. : Je n'ai même jamais lu les épisodes de la seconde série et je ne planifie aucune utilisation de ceux-ci dans le futur.

C.B. : Il y a des années, vous avez lancé la série *Nomad*, avec un héros dur, réglant des problèmes souvent bien plus matures que juste "battons le vilain du mois !". En fait, votre *Nomad* sonnait assez comme un titre *Marvel Knights*. Vous n'avez jamais eu l'envie de lancer l'un de vos "rebelles" sous le label M.K. ?

F.N. : Une mini-série *Nomad*, par Leonardo Manco et moi-même, a été proposée à *Marvel Knights* mais ils ont décliné notre offre, en répondant que c'était trop similaire au *Punisher*. Ça prouve forcément l'une des deux choses suivantes : soit le *Punisher* a

beaucoup changé, soit les preneurs de décisions de *Marvel* n'ont ABSOLUMENT aucune idée de qui est le personnage de *Nomad*.

C.B. : L'une des devises de Quesada et Jemas est de dire que, pour survivre, l'industrie des comics doit lorgner du côté du cinéma et des jeux vidéo. Mais votre expérience, quand vous écriviez *Turok*, démontre qu'un comic-book peut bien se vendre en jeu vidéo et ne pas marcher dans les librairies. Pensez-vous que loucher vers les autres médias soit la solution ?

F.N. : Oui. Les revenus des licences et les autres revenus externes sont vitaux pour le



Nomad, un héros caractéristique de Nicieza, que l'auteur aurait aimé ramener chez *Marvel Knights*.

milieu de l'édition. Mais, à ce sujet, la bizarrerie de *Turok* est que ça a donné naissance à une franchise de jeu qui a rapporté plus de 250 millions de dollars... Mais, dans le même temps, ça n'a pas trouvé le moyen de vendre un comic-book !

C.B. : Il est surprenant de voir que peu de scénaristes de comics s'essayent à écrire des jeux vidéo. Vu les connections que vous aviez à Acclaim, ça ne vous a pas tenté ?

F.N. : Non, personnellement, je ne suis pas un type très branché par les jeux vidéo.

C.B. : Après un premier article sur vos blagues "françaises" dans *Thunderbolts*, ce n'est pas la peine de vous reposer la question. Mais, dites-nous, quand est-ce qu'on va voir un Français cool dans la série, qui ne soit pas l'objet de moqueries ?

F.N. : Cyclone (l'un des Maîtres du Mal - ndlr) est un vilain assez cool puisqu'il trouve toujours le moyen de s'en tirer, qu'il ne se fait jamais coincer, et que personne n'arrive même à porter la main sur lui... Et il est français ! Et si jamais je le réutilise dans *T-Bolts*, je vais m'assurer que tous les héros vont bien se marrer et se moquer de lui parce qu'il est français. MAIS... Pendant qu'ils seront tous occupés à rire de leurs propres blagues, Cyclone aura le temps d'embrasser toutes les filles et, encore, de s'en tirer !

Propos recueillis par
[Xavier Fournier]

HOME OBJETS

L'actualité du monde

SILENT SCREAMERS

News

MONTY PYTHON

Les célèbres comiques anglais (aujourd'hui dissous) vont devenir, à l'instar des Beatles, des figurines de vinyl. Toy Vault, l'éditeur de la mode (qui fera les figurines "Seigneur des Anneaux" et "FarScape"), a signé un accord de licence pour produire au moins deux séries tirées de "Monty Python Flying Circus" et de "Monty Python, Sacre Graal". Pourquoi pas ?



SINGES CUNIQUE

Kubrick, le jeu japonais dont les personnages ressemblent à un mélange de Lego et de Playmobil, vient de acquérir une licence Planet of the Apes et s'apprête à émettre une série de boîtes tirées des aventures simiesques de la Fox. Rigolo...

ANGE D'AVRIL

Il était temps. C'est enfin en avril que verront le jour des figurines basées sur le très populaire manga de Kia Asamiya "Dark Angel". Mieux vaut tard que jamais.

STATUE HELLBOY JAPAN

Le garçon de l'Enfer créé par Mike Mignola s'est payé un aller-retour au pays du soleil levant. Et le voici avec un look unique et ravageur. Les designers de Koto, Inc. se sont basés sur une interprétation de Katsuya Terada pour produire une statue vinyle hautement détaillée.

Editeur : ArtFX/Koto/DH
Disponibilité : Juin 2001
Prix : 600 Frs env.



T-SHIRTS MARVEL



Chez Graphitti, on n'est pas à court d'idées. À ma gauche, un T-shirt à manches longues aux couleurs du nouveau Captain Marvel. À ma droite, un T-shirt blanc des FF... Taille 8 ans !

Eh oui, mesdemoiselles, on a enfin pensé à vos formes !

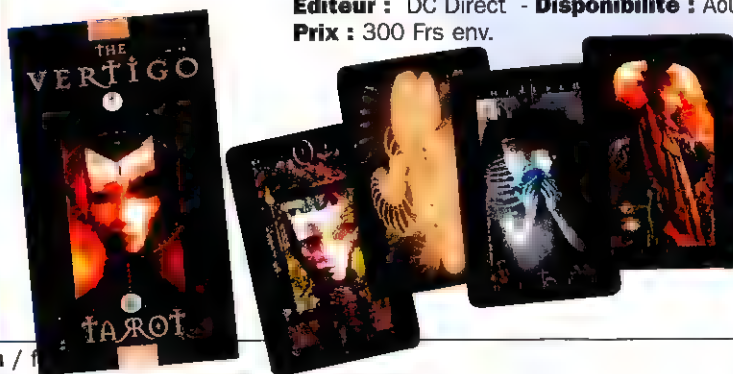
Editeur : Graphitti/Marvel
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 170 Frs env. pce.



TAROT VERTIGO

Quoi de plus logique pour un label de comics louchant vers le mystique que de proposer un jeu de tarot ? Les tapeurs de carton seront ravis, les diseuses de bonne aventure également. Une pièce de collection, assurément.

Editeur : DC Direct - **Disponibilité :** Août 2001
Prix : 300 Frs env.



SPY VS SPY SOFT TOYS

Si vous êtes fans de BD américaine et que vous connaissez autre chose que les types en collants, vous serez certainement fort contents de reconnaître les deux espions poseurs de bombes, les Spy vs Spy, qui ont fait (et font encore) les beaux jours du "Mad Magazine" américain. Ils sont immortalisés sous forme de "beanie bags". Génial pour initier les marmots...

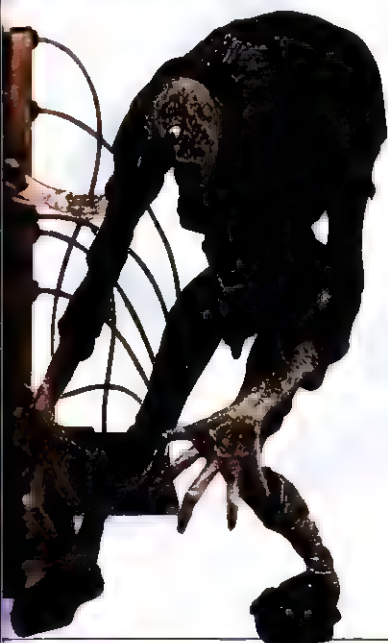
Editeur : DC Direct
Disponibilité : Juillet 2001
Prix : 150 Frs chacun env.

des collectionneurs...

SERIES VOL II "REEL MASTERS"

Il était temps de penser aux films d'horreur en noir & blanc et... Muets ! Mezco Toys a eu cette merveilleuse idée de réanimer des classiques sous forme de figurines comme : Dr Jekyll & Mr Hyde, Edison's Monster (Frankenstein), Nosferatu et, surtout, la sublime Maria de Metropolis.

Editeur : Mezco Toys
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 140 Frs env.pce.



SUPERMAN/ROBOT STATUE

Visiblement, Supes continue d'inspirer ses créateurs. Sauf que, cette fois, il ont miniaturisé un modèle déjà produit il y a quelque temps.

Le revoilà donc sous forme d'une mini-statue de résine peinte, face à une boîte de conserve récalcitrante. Évidemment, l'enfant fait qu'une bouchée. Et nous, on reste là à se dire que, dans notre salon, le combat sera immortalisé...

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Juin 2001
Prix : 450 Frs env.



PELUCHE E.T.



Tonton Spielberg sait comment célébrer un anniversaire. Il y a presque 20 ans, en 1982, il nous narrait l'histoire d'un extraterrestre, E.T., qui voulait téléphoner sans payer un sou à France Télécom. Mais je m'égare...

E.T. fut un carton planétaire et des milliers d'hideuses peluches en skaï envahirent les linéaires. Hélas, anniversaire oblige, elles sont de retour. Ah... Nostalgie !

Editeur : N.C.
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 300 Frs env.

ARRÊT SUR COMIC-SHOP



L'Antre des Dragons
(Bordeaux)

McFarlane Toys en général,
Warlands, les derniers Evangelion

Ce mois-ci, direction Bordeaux où Benjamin nous raconte sa vie... Euh, non, en fait, juste ses préférences du moment.

VF : Punisher, Top 10, les Semic Books et 100% Marvel

VO : Spawn, un classique ! Witchblade pour la petite culotte, X-Men Hidden Years, Astro City et Earth X

- JOUETS : les derniers McFarlane (Akira et sa moto et le dernier Spawn)
- COMICS VO : X-Men et Spawn
- COMICS VF : X-Men et Spawn

Jay Anacleto, Dark One (Animal Mystic chez Sirius), Lisner et Wieringo

MINI-BUSTE RHINO

On vous l'a collé en grand pour que vous voyiez à quel point il est impressionnant. Voilà le dernier né des laboratoires Bowen dans la collection de mini-bustes Marvel désormais célèbres. L'un des plus puissants ennemis de Spider-Man va connaître la consécration avec cette pièce remarquablement inspirée et détaillée.

On en tremble d'avance... Pourrons-nous tenir jusqu'au printemps ?

Editeur : Bowen Designs
Disponibilité : Printemps 2001
Prix : 450 Frs env.



Où Trouver ces objets ?

Le Grand Commercial
73000 Bassens

NEW
100 ans de l'histoire
de la ville

Deesse
4 Rue Cochin
75005 Paris

Dark One
Western City

20 Rue de l'Amiral
1060 Bruxelles
Belgique

> Fure
22 Rue
25000

1 Rue
75000

L'Antre des Dragons
56 Rue
33000

Les Nouragues de Sable
BP 0934

14 Rue Georges Clémenceau
87000

> Pulp's
82 Bd St Germain
75005 Paris

Initiatives comics

pages réalisées par Lise Benkemoun - Antoine Maurel



Un été dans les quartiers...

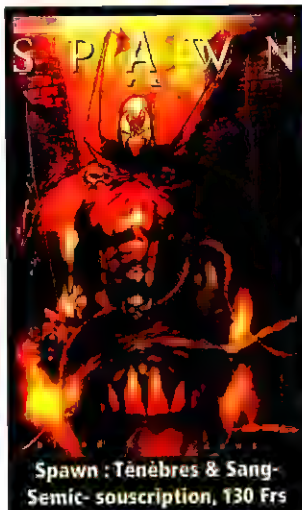
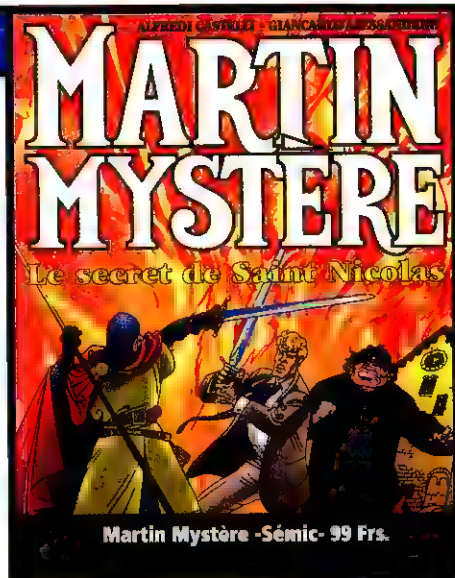
> En ces heures de changement de millénaire, il n'est pas mauvais de commencer à tirer le bilan de la décennie précédente. Et, à cet égard, la lecture de *Love & Rockets X*, de Gilbert Hernandez, est chaudement recommandée. Tous ceux qui souhaitent avoir un aperçu de ce que pouvait être la vie dans certains quartiers américains juste avant la Guerre du Golfe s'intéresseront à cette bande dessinée en noir et blanc. Le découpage des cases y est régulier, sans effet de style, mais parfaitement efficace pour cette petite chronique banlieusarde ; cette chronique d'un pays en crise qui trouve des exutoires dans la violence et le sexe débridé. Nous, lecteurs, sommes invités à contempler la difficile intégration des homosexuels et des minorités raciales au sein du "rêve américain" et les tensions qui en découlent dans ce pays qui se cherche encore entre le punk rock et le hip-hop.

Nous vivons, le temps d'une centaine de pages, la vie de ce quartier dans lequel cohabitent des bons Américains "middle-class", des jeunes musiciens défoncés qui crachent sur la vie, des blacks poussés à bout par le racisme ambiant et des riches oisifs que la coke fait planer bien au-dessus des tristes réalités d'en bas. Et tout ce petit monde va se retrouver à l'occasion d'une grande soirée - autant dire qu'il va y avoir de l'ambiance. Il est certain que Hernandez a su capturer l'essence d'une époque de manière crédible et cohérente. On appréciera, par exemple, les références musicales, systématiquement précisées en bas de page lorsqu'une chanson intervient dans les cases, qui rappelleront quelques souvenirs à certains. Le tout est souvent risible - on sent le sarcasme à peine déguisé - mais l'absence de jugement de la part de l'auteur donne toute sa force à ce brûlot.

Les mystères du Père Noël

> Nous connaissons tous Semic pour son activité d'éditeur de comics, en kiosque, voici venir le Semic éditeur de franco-belge. Certains se souviendront peut-être que la ligne "Semic Album" avait été lancée l'année dernière à Angoulême avec le *Cosmic Patrouille* de Mauricet. Cette fois-ci, ce sont deux artistes italiens, Alfredi Castelli et Giancarlo Alessandrini (édités par Bonelli dans leur pays d'origine), qui sont à l'honneur. Leur héros, Martin Mystère (un nom sorti tout droit des revues *Mustang*), est un jeune chercheur médiatisé, connu du grand public pour son émission de télé dans laquelle il parle de ses découvertes archéologiques. Pour le coup, il décide de s'attaquer à la légende qu'est Saint Nicolas, alias Santa Claus, le Père Noël, dans les pays du Nord. Ce qu'il ignore encore, c'est que lui et son compère (un colosse, probablement muet, sinon très

peu loquace) vont se heurter à plus d'un mythe légendaire en fouillant le passé. Ainsi, la légende d'Excalibur, des passages de la Bible ou bien encore la vie de Lawrence d'Arabie viendront jouer un rôle dans cette enquête teintée de mysticisme. Cela dit, l'auteur choisit délibérément de nous justifier l'origine des artefacts religieux par une intervention extraterrestre dès la première page, aussi le lecteur n'est-il pas trop ballotté d'une religion à l'autre. Cette bande dessinée se classe parmi les œuvres "naturalistes" - elle s'inspire d'éléments réels qu'elle interprète au prisme d'une idée de départ cohérente, donnant ainsi à l'ensemble une consistance absente des travaux fantastiques habituellement. La réalisation est honnête et pour peu que vous ne soyez pas rebutés par un pavé noir et blanc assez dense, vous le trouverez tout à fait distrayant.

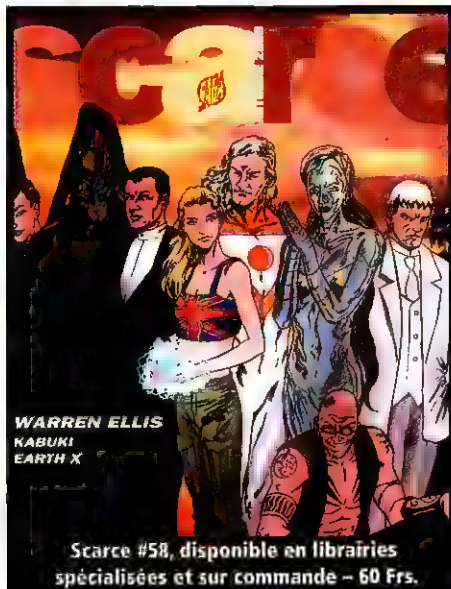


Spawn : présent par son absence

> Un petit mot pour signaler la publication chez Semic de *Spawn : Blood & Shadows*, un graphic novel peint de Paul Jenkins et Ashley Wood. Une petite gâterie de plus en cette période de sortie du

numéro 100. A priori, on pourrait être tenté de se méfier, sachant que l'ami Todd a souvent eu la main un peu lourde en ce qui concerne les séries dérivées... (Par exemple : si une série consacrée à Angela pouvait avoir un intérêt, on n'a jamais très bien compris l'existence d'un titre comme *Cy-Gor*. Mais si vous connaissez le gorille géant qui a ensuite fait carrière dans les lignes de jouets *Spawn*). Mais ici, pas de problème, d'abord parce que Paul Jenkins est au scénario - une simple pensée tournée vers l'excellent *Spawn The Undead* devrait suffire à vous convaincre - et que son duo avec Ashley Wood donne tout son sens au terme de "roman graphique". Le texte y est minimal, mais pas l'histoire. Wood, quant à lui, est plutôt un

habitué des couvertures, et le retrouver à toutes les pages instaure bien ce climat dérangeant que l'on aime dans les spin-off réussis de *Spawn*. Sans trop en dire, il s'agit d'une histoire se déroulant à New York, au cours de laquelle *Spawn* va croiser la route de deux lesbiennes pas nettes. Mais le héros d'Image sait se faire discret, apparaissant davantage en tant que présence symbolique que comme héros de l'histoire. Là encore, le style est comparable à celui de *Spawn The Undead* le rendu de la peinture en plus. La lecture de cet ouvrage aux couleurs étranges est donc conseillée aux fans de *Spawn* comme aux autres, qui pourraient bien apprécier la vision alternative qui leur est offerte ici.



Du mythe Ellisien...

> L'air de rien, cela fait tout de même cinquante-huit numéros que les passionnés auteurs de Scarce éclairent un petit public fidèle de leurs réflexions. Le numéro de cet automne est assez proche de l'un des derniers numéros de SWOF, quasi exclusivement consacré à Alan Moore. Ici, tout est centré autour du travail de Warren Ellis et c'est une excellente occasion de se replonger dans le travail de l'un des scénaristes les plus cotés du moment. Après une biographie assez fournie, nous rentrons dans l'analyse de son travail, série par série (*Stormwatch*, *The Authority*, *Transmetropolitan*, etc.). D'ailleurs, à propos de *Transmetropolitan*, les fans noteront que cet article est assorti d'une interview du dessinateur Darrick Robertson. L'intérêt principal de ce dossier, outre le fait qu'après l'avoir lu, vous pourrez aisément passer pour un spécialiste de Warren Ellis dans votre comic-shop local, est sa relative objectivité.

Certes, on sent bien que les auteurs de Scarce apprécient le créateur de Jenny Sparks et de Jack Hawksmoore (il faut bien, pour lui consacrer 90% d'un numéro), mais ils savent aussi mettre en exergue ses défauts, comme une certaine tendance à verser dans la facilité en réappliquant toujours les mêmes recettes (personnages et ambiances similaires, relevés par quelques dialogues provocateurs). Enfin, ce numéro contient également quelques pages consacrées à Kabuki et une bonne analyse d'*Earth X* et de son prolongement, *Universe X*. Le seul petit regret concerne leur Guide de Lecture, ayant pour objet la version originale : le manque de place disponible semble empêcher les commentaires pertinents ainsi que les résumés. Dommage. Cependant, les 72 autres pages sont très intéressantes, alors n'hésitez pas.

Légendes du cinéma

> Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas eu l'occasion de chroniquer un ouvrage de chez Dreamland. Cet éditeur spécialisé dans les livres liés au cinéma, sort ce mois-ci Jason et les argonautes un bouquin consacré au chef d'oeuvre du cinéma fantastique du même nom. Il nous est proposé de revivre la genèse du projet, depuis le vote du budget jusqu'au choix des seconds rôles. L'histoire, les personnages et les acteurs qui les interprétaient sont l'objet de chapitres à part. Le plus intéressant dans cet ouvrage est sans doute la part faite aux photos : n'hésitant pas à décomposer sur des doubles pages entières les scènes les plus mythiques (l'attaque des squelettes, l'intervention de Triton ou le combat des colosses), image par image, on sent que l'éditeur est un fan qui s'est fait plaisir. De plus, le rédactionnel est émaillé d'un tas de commentaires techniques très intéressants qui nous permettent de mieux comprendre ce que pouvait être le travail des effets spéciaux à cette époque. Et

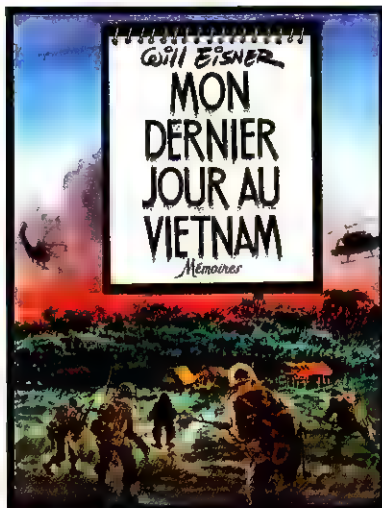
comme, justement, ce film est considéré comme celui qui a fait le lien entre l'ère King Kong et notre bon vieux Jurassic Park, la seconde partie de l'oeuvre est consacrée à celui qui fit réellement entrer ce film dans la légende (car, même si le réalisateur, Don Chaffey, y a effectué un travail honnête, ce n'est pas son plus grand film) : Ray Harryhausen, le marionnettiste. Une biographie assortie de commentaires techniques nous permet de mieux comprendre la passion et le génie de cet homme, plébiscité par toute sa profession. Enfin, cerise sur le gâteau, Dreamland a eu la bonne idée de republier un petit comic-book d'époque sur la légende de Jason - sympa, même si la mise en page empêchera sans doute la plupart des gens de le lire. Il s'agit donc d'un bon bouquin, utile à toute personne désirant consolider sa connaissance du cinéma fantastique. Et pour les fans, sachez que Dreamland projette également de publier l'année prochaine un bouquin exhaustif sur Ray Harryhausen.

JASON ET LES ARGONAUTES



Jason et les argonautes - Dreamland- PNC.

L'enfer du dimanche...



> Grand monsieur des comics, et de la BD en général, Will Eisner a des milliers d'adeptes à travers le monde. Cette fois-ci ce sont les fans Français qui vont se réjouir avec la parution d'un des opus les plus personnels du maître, *Mon dernier jour au Vietnam*. Il s'agit d'un livre de «souvenirs» en noir et blanc, ou plutôt en marron, couleur symbole de cette sale guerre dans laquelle s'étaient enlisés les Américains. L'auteur y a interprété à sa façon les récits de survivants qu'il a rencontrés, et les situations qu'il a vues sur place au Vietnam et en Corée. Qu'allait-il faire dans cette galère direz-vous ? C'est simple, depuis près de 25 ans (1942), Eisner travaillait dans l'armée US à remonter le moral des troupes. Dans le coeur de l'action, accompagné par des gardes du corps, il dessinait pour les journaux internes de l'armée ou réalisait des bandes dessinées humoristiques pour

expliquer la maintenance du matériel aux bidasses ! C'est bien gratté, avec de l'humour, (comme toujours), on voit le grain du papier et quelques photos d'époque. Eisner y a incorporé une anecdote qui l'a personnellement beaucoup touché. Intitulée *Un coeur violet pour George*, elle conte l'histoire d'un soldat malheureux, qui se soûle tous les week-ends et demande régulièrement son transfert dans une unité de combat où il est sûr de se faire tuer en moins de deux. Par chance, ses copains passent régulièrement déchirer sa demande avant qu'elle ne parte... Jusqu'au jour où... Une histoire un peu triste évidemment, mais à la guerre... la bonne nouvelle, c'est que l'auteur devrait se trouver dans nos contrées (à Paris) pour une dédicace au printemps prochain. Affaire à suivre...

Mon dernier jour au Vietnam - Delcourt - 69 Frs.

Commande d'anciens numéros

2 5 F R A N C S

COMIC BOX#1

Dossier: Spider-Man la fin de la saga du Clone. En Direct des USA. Fiction. « Il y a de Michael Turner. Ascension en France. Le point avec son créateur David Finch. Plus: le 50ème anniversaire des X-Men. » Cadeau: carte Ode à Chocron. Poster: Spider-Man.

COMIC BOX#2

Dossier: la JLA, la porte d'entrée de DC Comics en France. En Direct des USA. Avalon, la nouvelle division d'imagerie avec l'ère de son père, Brian Bolland. Rencontre avec le génie de la science-fiction et de Cable et Batman. Plus: Chapeau Melon et Bottes de Calt. Poster: 2 posters inédits de la JLA.

COMIC BOX#3

Dossier: Spawn, l'anti-héros « Icy Todd McFarlane. En Direct des USA. Icy de Joe Quesada et Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights. Plus: Godzilla dans les comics et les effets de Comic Code Authority. » Cadeau: Spawn. Poster: Spawn, Deadpool.

COMIC BOX#4

Dossier: Un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA. DC rachète Wildstorm. Dancyl-de la plus-up de Randy Queen (« Todd McFarlane d'une combattante, rencontre avec Bill Tucci. Poster: Witchblade, Darkchylde.

COMIC BOX#5

Dossier: Les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel. « Adam Kubert. En Direct des USA. Neil Gaiman, créateur de Death la France dans les comics. Quiz des super-héros. » Cadeau: Spécial: Blade. Poster: X-Men. Guide des « nouvelles alternatives X.

COMIC BOX#6

Dossier: Preview 99, toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA. Erik Larson, créateur de Savage Dragon et scénariste. Comic Box in NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos des super-héros. Les meilleurs comics de 1998. Plus: tops. Poster: Ascension et Divine Right.

COMIC BOX#7

Dossier: les vampires dans les comics. En Direct des USA. Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Rencontre avec Humberto Ramos. Quiz: super-héros. « Tomb Raider/Witchblade. Les adaptations des comics à la télévision. » En cadeau: le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8

DEUX COUVERTURES AU CHOIX. HÉROS RETOUR DU FATHOM. Dossier: les héros aquatiques, héros Return. Les secrets d'une saga. En Direct des USA. Alex Ross. Icy: Ian Churchill, dessinateur de Coven. Poster: Fashion et Heroes Return.

COMIC BOX#11

Dossier: Spécial Méchants + Batman Hellboy. « Stamen + les séries à publier d'urgence. » Brandon Peterson + Gary Francis. ZRE. Icy: BD OF « CHROME » par l'association Sugar Comix. Poster: Batman vs Mr Freeze + Ian Nottingham.

COMIC BOX#13

BD EXCLUSIVE DE BATTLE CHASERS. Dossier: Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part 1), Spawn, Aveson. Icy: Steve Sirocco, Ken Chu, Jim Kruger. Poster: Medieval Spawn + Rising Stars.

COMIC BOX#14

SPECIAL POSTER. Dossier: Musique et comics, la science. Anniversaire Batman (Part 2), Superman - Pale sur Terre. Spider-Man (Icy) Will Eisner/Ging Capullo. E. Posters: Justice League, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15

CADEAU: COMIC BOX A PHA. SPECIAL: MARVEL KNIGHTS. Dossier: Qui font vos comics? Série, Comment planter une série en 10 jours. Shadowman, Anniversaire Batman (part 3). En Direct des USA. Marc Silvestri. Poster: Richard Starkings.

COMIC BOX#16

CADEAU: COMIC BOX ALPHA. 3 HÉROS INÉDITS: ARIA, STAR WARS. Dossier: Les Vengeurs, Star Wars version comics. Anniversaire Batman (part 4). En Direct des USA. Carlos Pacheco. Icy: Joe Casey. David Mack.

COMIC BOX#17

UNE HISTOIRE DE GHOST. Dossier: Les secrets de Mutant X, Comment conserver son comic-book. Anniversaire Batman (part 5). Qui sont les WildCats. En Direct des USA. Scott Lobdell. Icy: Pat Lee.

COMIC BOX#18

CADEAU: SPIDER-BOOK + POSTER GÉANT. Dossier: Preview spécial 2000 et scénariste. Comment scénariser. Icy: « 2000 » Anniversaire Batman (part 6). En Direct des USA. Andi, Park (Tomb Raider). Icy: Kevin Smith.

COMIC BOX#19

BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA. Dossier: Preview Batman. Guerre et paix par Alex Ross. Comment écrire son comic-book par Tim Townsend. La légende nostalgique. En Direct des USA. Kurt Busiek. Icy: Mike Wieringo (T'Pol).

COMIC BOX#20

PREVIEW: Exposition d'art en couleurs. Dossier: Mythos et Magic. Event Comics. Adu. Pariller. Icy: par Quesada et Palmiotti. Interview: Matt Hawkins (Lucky Pendragon). En Direct des USA. John Byrne. Poster: Danger Girl + Angela.

COMIC BOX#21

PREVIEW: « Les Héros » 16 p. en couleurs. Dossier: Mythos et Magic. Les meilleurs des super-héros. Festival international de la BD d'Angoulême 2000. Interview: Dan Fiqua. En Direct des USA. Jay Anacleto. Poster: Iron Man + Antioquia.

COMIC BOX#22

CADEAU: CRIMSON BOOK + POSTER GÉANT. Dossier: Les scénaristes du pouvoir. Les comics-journaux. Interview: Alan Davis, Kevin Eastman (FARX 2). En Direct des USA. Stephen Platt, Christian Luchner (Liquor). Poster: Jeff, du film Heavy Metal, Gen 13.

COMIC BOX#23

CADEAU: ABC PREVIEW PAR AMORE. Dossier: Visite de « 2000 » et « 2000 » Crossen. Superman. Icy: par Eddie Bergeaux. « 2000 » sur X-Men et « 2000 » Alan Moore. En Direct des USA. Joe Benitez et Mark A. C. Poster: WildCats. Marvel: Antioquia.

COMIC BOX#24

CADEAU: CROSSING PRIMER + CARNET DE CIRCUITS FATHOM AVEC SON CHATON. Dossier: Visite de Marvel Superhero Island (Ontario), Authority. VOVF. Le match interview: Dave Wahi. En Direct des USA. Chuck Dixon. Poster: Rising Stars. Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#26

COUVERTURE INÉDITE: BATTLE CHASERS. PAR JOE MADUREIRA. Cadeau: TALES OF THE DARKNESS 12. Dossier: X-Men le film. Les règles du collectionneur. Contrôle d'identité. Didier Crisse. Interview: Jim Cheung (Maverick, X-Force). En Direct des USA. Joe Madureira. Le retour. Poster: Wonder Woman et Authority.

COMIC BOX#27

PREVIEW: Gear Station Prevue. 16 pages en couleurs. Dossier: Les comics en 3D. Ant-Man revient dans les bacs. Contrôle d'identité. Philippe Bruller. Interview: Amanda Conner (Garde Costière, Vampiressa). Icy: John Casaday (Planetary). J. Angel Medina (Spawn, Kiss). Poster: Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28

PREVIEW: Screamers, dissolution de la Chris Badaie. Joe Kelly. 22 pages. Dossier: Les cosmonutes, Hellboy, Tavis Charest. plan de carrière, image. rediez-vous avec l'histoire. Contrôle d'identité. « Cyros » Total Interview: Chris Bachner (Screamers). J. Garth Ennis (Preacher). J. Ezzamel, Fantastic Four. Rising Stars.

COMIC BOX#29

2 COUVERTURES AU CHOIX. « TOMB RADER OL MYSTIC » EN CADEAU. RISING STARS 40 + PLANETARY PREVIEW INÉDIT. Dossier: Danger Girl. Le retour. Interview: Jim Cheung. Les personnages de « 2000 » et « 2000 » France. Les mutants. Interview: « 2000 » Jurgens. Lara Croft. Icy: « 2000 » (Witchblade). Chris Guekenn. Poster: Tomb Raider. Rising Stars.

COMIC BOX#30

CADEAU: MONSTER FIGHTERS, WC. 32 PAGES DE BD INÉDITES. Dossier: Preview 2001(1), l'incroyable Hulk, les conventions d'été. Interview: David Finch, Joe Casey. Poster: Magdalena et Ultimate X-Men.

COMIC BOX#31

CADEAU: SKETCHBOOK INÉDIT DE SUKIE, LA NOUVELLE SÉRIE DE TONY DANIEL. Dossier: Preview 2001(2), Wonder Woman, les comics made-in-France. Interview: Joe Quesada, Travis Charest, Jim Valentino.

COMIC BOX HS#1

VAMPIRESSA PARILLER. JANE (32 24 PAGES). Interview: Tony Daneri. Paul Jenkins. Joe Kelly & Duncan Rougeau. Neal Adams. Jim Lee. J. Michael Straczynski. Dossier: Vampiressa. Icy: les 30 ans. Les proches de Darkness. 40 ans de comics en France. Poster: Vampiressa/Pariller. Jane. Stone.

COMIC BOX HS#2

SPECIAL CINEMA ET LES COMICS A L'ECRAN. Dossier: X-Men le film (du comic-book au film), les effets spéciaux, le doublage. Prologue du film. De la BD à X-Men et vice versa. Interview: Bryan Singer (Intelligence). Icy: les 30 ans. Les proches de Darkness. 40 ans de comics en France. Poster: X-Men le film et Star Trek par T. Charest.

COMIC BOX HS#3

EN CADEAU: LES ORIGINES DE BATMAN. 16 PAGES. Dossier: 1935-55. Age d'or, 1955-75 l'âge d'argent, 1975-95 l'âge moderne. « Les héros ouverts, la propagande dans les comics. » E.C. Comics Interview: Dave Coverly, J. Hanna. Roy Thomas, S.E.C. Génération Kirby par E. Larson, W. Simonson, J. Lachar, J.M. Lefebvre et Jeremy Kirby. Poster: Batman/Green Arrow. Marvel Comics.

COMIC BOX HS#4

SPECIAL PRODUITS DES VES. EN CADEAU: UN TAPIS DE SOUS-SOL WITCHBLADE. Dossier: Lara Croft, l'égérie des goodies, l'histoire de Clayman Moore. Les jeunes héros des comics à la télévision, la contrepartie. Interview: Todd McFarlane, Randy Bowen, Bill Morrison. Poster: Tomb Raider et Spawn 17.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ **Ville** _____

Téléphone : _____

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Cheque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N°: ☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D)
☐ #4(V) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16
☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24 ☐ #26 ☐ #27 ☐ #28
☐ #29(TR) ☐ #29(M) ☐ #30 ☐ #31 ☐ HS#1 ☐ HS#2 ☐ HS#3 ☐ HS#4

Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com

WebToyz
www.web-toyz.com

Total de ma commande : F
Frais de Port : F
TOTAL : F

Clics & Claps

Toute l'actualité du monde périphérique à la bd



Une guerrière
de pacotille...



XENA la Guerrière

(Universal Video) DVD Zone 2

126 mn env. - 16/9ème possible.

La série TV à succès, produite par Sam Raimi et Rob Tapert, se transpose en DVD à l'instar de son compagnon d'armes, Hercule. Au programme, 3 épisodes de *Xena : L'orphelin de la guerre*, *Mémoire perdue* et *La tueuse de géant*. Laissons libre à chacun d'apprécier ou non les charmes de l'héroïne. L'histoire, elle, est plate comme de l'eau. Les décors suent le cheap et les falsifications historiques (ce n'est pas David qui tue Goliath mais Xena, bien sûr...) sont lamentables. Que les Américains veuillent faire du divertissement, ça se comprend, mais qu'ils amalgament tout et n'importe quoi, qui plus est en mélangeant contes, légendes, Histoire, mythologie et po-corn, là non ! Si encore le DVD était sauvé par ses qualités intrinsèques, mais non. Le transfert de la vidéo est sans relief et les bonus minables : on trouve en tout et pour tout un diaporama de piètre facture et des résumés des épisodes tenant plus de la jaquette peu inspirée que du chef-d'œuvre romanesque. Seule consolation : l'accès possible à la V.O et à de nombreuses langues (anglais, français, allemand, italien, espagnol, danois, suédois, norvégien).

En gros, si vous êtes un inconditionnel de *Xena*, vous vous moquerez éperduement de cet avis et vous aurez bien raison. Pour les autres, inutile de perdre du temps et des deniers. Guettez les prochaines diffusions sur TF1 ou 13ème Rue et vous saurez de quoi il retourne.



LE PACTE DES LOUPS

Hollywood sur Seine...

> *Le Pacte des Loups* est un film d'époque. Un film sur un monde au bord du gouffre, vingt-cinq ans avant la Révolution Française. Un pays, la France, terrorisé par une effroyable créature, la Bête du Gévaudan. Grégoire de Fronsac, jeune scientifique catalogué libertin, accompagné d'un étrange indien nommé Mani qui le suit comme son ombre, arrive dans le pays de Gévaudan pour élucider le mystère et rassurer le Roi de France. Il va découvrir des choses allant au-delà de sa compréhension et de ses connaissances...

Pour tous les fans de comics, de cinéma et de divertissement en général, Christophe Gans est un exemple. En témoigne son parcours, de vilain petit canard de l'Idhec à la réalisation de "blockbusters" français, en passant par la case *Starfix* dans les années 80.

Il est un de ceux qui vivent leurs passions à fond, un garçon qui, après avoir visionné des kilomètres de bandes vidéos et DVD, lu des centaines de comics et de mangas, a amalgamé tout cela pour le réinjecter dans un cinéma de divertissement d'un niveau qui semblait oublié en France.

Le Pacte des Loups, son troisième film, est baroque : un mélange unique et détonnant utilisant tous les classicismes pour mieux s'en éloigner. C'est un film d'action Hollywoodien moderne, en costume et... En français.

Gans mixe, avec brio, l'héritage des films d'action français des années 60-



Monica Bellucci incarne Sylvia, la "Magdalena" du Pacte...



Mark Dacascos (Mani) se bat contre un barbare griffu...
Ça ne vous rappelle personne ?

70 avec le dynamisme visuel des grosses machines américaines et des films de Hong-Kong. Il y a du *Matrix*, du Tim Burton, du John Woo ou du *Gladiator* dans *Le Pacte* mais aussi du *Fantômas* et du *Belmondo* !

Il renoue également avec la tradition tombée, hélas, en désuétude, des seconds rôles prestigieux et savoureux (Jean Yanne, Jean-François Stevenin, Bernard Farcy, Jacques Perrin...).

Côté influences comics, on n'est pas en reste non plus, qu'elles soient conscientes ou, plus probablement, inconscientes. Quel fan de BD US ne verra pas dans le personnage de Sylvia (Monica Bellucci), une *Magdalena* plus vraie que nature ? On pourrait également discuter du choix des armes (des griffes) des guerriers barbares, en faisant des ancêtres de Wolverine.

Reste à évoquer les effets spéciaux. Numériques ou mécaniques, on trouve un grand nombre de plans truqués (dont 50 pour la bête seulement). L'essentiel de la prestation a été réalisée par les studios de Jim Henson, une référence mondiale du genre. Certains trouveront la bête déroutante. Elle l'est. Ce n'est pas un loup dopé aux hormones. C'est un animal étrange et terrifiant. Et, si on arrive à déceler dans certains plans

l'apport de la technologie numérique, une fois dans le film, on est impressionné.

En résumé, *Le Pacte des Loups* est un divertissement d'excellente facture (ça tombe bien, il a coûté très cher). Même si certaines scènes sont trop mani-chéennes, même si Samuel Le Bihan se mue progressivement de gentilhomme en Rambo (il est assez bluffant, somme toute), même si le réalisateur est parfois emporté par ses effets visuels; cela

reste un grand film dont la portée se doit de dépasser nos frontières. Selon toute vraisemblance, il devrait être un méga succès, ouvrant alors enfin les portes d'un vrai cinéma de divertissement français. Il était temps...

[Lise Benkemoun]

**LE PACTE
DES LOUPS**
de
Christophe
Gans
Au cinéma
depuis le 31
janvier 2001.
Cote :
** ** *



Crying Freeman, timing parfait...

Au moment où le nouveau Gans déferle sur les écrans, Metropolitan Vidéo propose enfin une édition collector de "Crying Freeman" (avec plus d'un an de retard sur la date prévue). Mais, au vu des bonus inclus, l'attente valait la peine. Un splendide DVD double face (une pour le film, une pour les bonus) dans lequel on trouve pêle-mêle : deux scènes coupées ("Booby Trap" et la scène érotique entre Tcheky Karyo et Yoko Shimada), un making-of (25 mn), un reportage sur le montage du film, des interviews, un commentaire audio, et surtout la quasi-totalité du film en story-board (1600 croquis !). Et en plus, il ne faudra pas traîner pour se l'offrir, puisque seulement 20 000 exemplaires de la version collector seront pressés. Après, il faudra se contenter du seul film... Sortie le 7/2, Metropolitan Film Export.





Sur le fil du rasoir...

> Il semblerait que, dans l'univers du jeu vidéo, la tendance soit de plus en plus aux adaptations de films dont la sortie est totalement décalée dans le temps, à l'instar des *James Bond*. Dans le cas de *Blade*, on est en droit de penser que peu de gens avaient voulu, au départ, parier sur cette adaptation d'un comic-book moins connu que certains grands noms mais que le relatif succès des aventures du chasseur de vampires a débouqué des fonds pour le développement du jeu (tout ça, c'était avant la déferlante *X-Men*). A priori, vous voici donc partis pour vous farcir toute la faune transylvanienne de Gothic City - attention, toute méprise de prononciation constituerait une violation d'un copyright très protégé. Tout comme dans le film, votre but

final sera l'éradication de Deacon Frost. En effet, on ne le sait pas mais, en fait, les vampires sont des êtres sensibles et pleins de diplomatie, vivant au sein des humains sur la base d'accords mutuels



entre les dirigeants des deux races, et Deacon est celui qui veut défier ce système en prenant le

pouvoir par la force. Face à lui, vous êtes ce grand black mi-humain mi-vampire, ce qui vous confère des aptitudes au-dessus de la moyenne. Tant mieux car le jeu s'avère très difficile. Le problème principal consiste en une bonne gestion des armes employées : ordinairement, le flingue suffit. De temps en temps, y adjoindre des balles en argent est de bon ton mais, dans le jeu, l'efficacité de ces dernières reste très relative alors contre les véritables vampires, mieux vaut sortir l'épée. Vous comprendrez donc que la confusion s'installe vite, en dépit d'une barre de vie très faible, qui ne laisse pas le droit à l'erreur. Ce qui rend le jeu assez frustrant. C'est dommage car, graphiquement, il possédait un certains nombre d'atouts.

[Antoine Maurel]

BLADE
Activision
Playstation
299 Frs
env.
Cote : **



La baston du siècle en 128 bits !

> C'est reparti ! Capcom, décidément très ouvert aux crossovers avec d'autres éditeurs, nous propose un best of de sa décennie passée, comme à son habitude. La nouveauté, cette fois-ci, vient d'un nouveau partenaire : après cinq ans passés à frayer avec Marvel Comics, c'est SNK qui s'y colle. SNK, vous n'avez peut-être pas joué à leur jeu ailleurs qu'en arcade, à moins (fait rare) de posséder une Néo Géo, mais, dans tous les cas, vous pouvez être tranquilles : ils sont reconnus comme des maîtres dans ce domaine. La rencontre de Street Fighter et de King of Fighters, et Fatal Fury, ça fait forcée-



ment des étincelles. Chose amusante, les fans de l'un des deux domaines qui

découvrent l'autre pour la première fois risquent d'être désenchantés en découvrant que leurs personnages fétiches ne sont pas très originaux, et que beaucoup d'entre eux possèdent au moins un équivalent chez la concurrence (Ryu, Ryo... Ça ne sera pas toujours simple de s'y retrouver). Point de vue technique, le gros avantage, c'est que ce jeu combine les deux systèmes de combat les plus reconnus, la barre de super combos de Capcom - en trois niveaux successifs, pour déclencher des furies meurtrières - et

celui de SNK, un système assez similaire mais qui vous laisse le choix entre tenter le combo et balancer un super coup lorsque la barre est pleine. Sinon, le combat par équipe n'est plus au centre des préoccupations, comme c'était le cas dans la série des Marvel vs. Capcom. La jouabilité, toujours parfaite, est, graphiquement, très cohérente. Nous avons donc affaire ici à un excellent jeu de baston, indispensable à tous ceux qui ne possèdent aucun bon beat them'up en 2D sur Dreamcast.

[A.M.]

CAPCOM VS SNK
Capcom
Dreamcast
399 Frs.
environ
Cote : **



Deuxième Crise de Dino furax.

> Cette suite est tout bonnement l'un des meilleurs jeux d'action en 3D "à la Resident Evil" qu'il nous ait été donné de voir. Certes, le scénario est encore plus faiblard que celui du *Monde Perdu*, alias *Jurassic Park 2* : en gros, des petits malins ont joué avec le feu en travaillant sur les pistes découvertes à la fin du premier opus. Évidemment, ils n'ont pas su gérer ce qu'ils ont déclenché et ils ont transformé une partie du Midwest en un cratère de jungle luxuriante peuplé de sauriens géants - les quelques personnes qui crieront au plagiat du

Monde Perdu, celui d'H.G.Wells, cette fois, auront tout à fait raison. Et comme les scientifiques chargés du projet ont vraiment fait n'importe quoi, ils ont fait ça près d'une base militaire et d'une petite ville, soit 1300 victimes à secourir avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, vous pourrez compter sur la joyeuse équipe que sont Dylan (un blondinet fier de servir l'Amérique) et Regina (une bimbo rousse déjà présente dans le premier épisode). Ils ne s'aiment pas trop mais ça n'a pas empêché les programmeurs de développer un bon concept

d'équipe : tous deux ont des spécificités différentes, notamment au niveau de leurs armes blanches et des portes que ces dernières permettent respectivement d'ouvrir. Donc vous devrez souvent revenir dans des lieux déjà visités afin de les compléter ; de toute manière, le repérage sur la carte est une merveille de précision, les longs trajets sont très bien découpés en sous-parties, plus lisibles, et toutes les possibilités sont visibles. C'est bien agréable et cela devrait donner des

idées à certains. Lorsqu'on vous aura dit que les graphismes sont tout bonnement sublimes et que l'animation a de quoi surprendre sur Playstation (eh oui, c'est encore possible), vous comprendrez pourquoi participer à la "réextinction" des dinosaures est un tel plaisir. Les armes sont variées et la jouabilité permet des actions très efficaces, à condition de mettre le ciblage automatique. Vous l'aurez compris, nous, on est fans !

[A.M.]

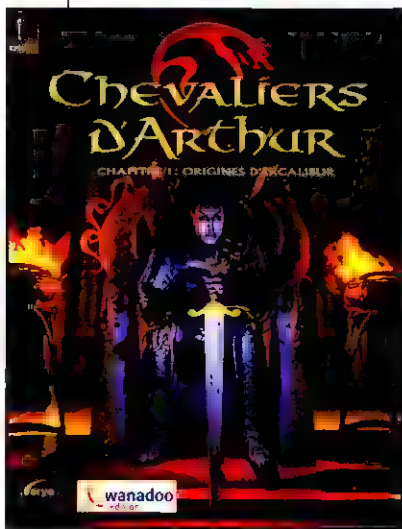
DINO CRISIS 2
Capcom
PS One
299 Frs.
environ
Cote : **



CHEVALIER D'ARTHUR [PC]

Le geste de Bradwen

> À force d'épuiser le patrimoine culturel mondial à si grande vitesse, il risque bientôt de ne plus rester grand chose à Cryo pour ses jeux vidéo. En effet, après l'Égypte ou Versailles, ce sont maintenant les Cornouailles du temps du Roi Arthur qui seront votre terrain de jeu. Vous incarnez Bradwen, qui doit devenir l'un des douze chevaliers. Première originalité, vous vivez réellement l'aventure comme le récit d'une légende. Au début, un jeune page vous introduit à Maître Foulque, qui vous raconte l'une des deux versions du geste de Bradwen, selon sa religion. Vous pourrez en effet choisir de jouer avec un Bradwen peinturluré à la William Wallace (voir *Braveheart*), resté fidèle aux croyances celtes, ou bien un Bradwen que son évêque d'oncle a converti au catholicisme dans le but d'en faire



CHEVALIER D'ARTHUR
Cryo
PC
Cote : **

un jour un paladin. Au-delà de votre simple look, cela change radicalement l'histoire puisque les lieux concernés et les actions à accomplir seront différentes. Évidemment, l'influence du jeu

de rôle est très présente, d'abord à cause de ce narrateur, dont les petites phrases d'ambiance viennent ponctuer l'action et nous font invariablement penser à un maître de jeu. Ensuite, lorsque vous rencontrez quelqu'un, généralement, vous aurez le choix de le défier ou non (Bradwen est un chevalier et, à ce titre, il ne peut abattre n'importe quel gueux comme il lui plairait). Si vous choisissez le combat, celui-ci s'effectue automatiquement, ainsi vous n'avez pas à vous prendre la tête pour apprendre vingt mille mouvements à la c..., ce qui est plutôt cool. Mais, bien sûr, il ne reste plus que la réflexion et les déplacements sous le contrôle du joueur, ce qui risque de déplaire à certains. Comme toujours chez Cryo, c'est la précision historique qui est mise en avant (autant dire qu'il va vous falloir une bête de PC pour apprécier pleinement la chose), parfois au détriment de l'action. Les connaisseurs se jetteront dessus, les autres peuvent toujours essayer.

[Scarabée]



Les aventuriers du network perdu

Si Chevaliers d'Arthur est bien un jeu d'époque on ne peut plus classique, l'éditeur français bien d'autres surprises sous le coude. En effet, c'est aussi, et compte tenu de vous entraînant dans une grande chasse au trésor sur le Net 100% online. *Treasure Hunt 2001, The Mask of Nefer*, vous propose une grande exploration de la toile afin de rassembler les précieux indices nécessaires à la découverte du trésor. Une nouvelle technologie, le SCOL, développée par Cryo, permettra au joueur de naviguer sur des sites en 3D extraordinaires, à condition de posséder une connexion par câble. Certains sites de rencontre entre les chasseurs de trésor sont même prévus pour que ces derniers puissent s'échanger de secrets, sur la place publique ou dans de petits salons confidentiels. Vous vous demandez sans doute pourquoi tant de monde devrait s'efforcer de trouver ce prétendu masque de Nefer et ce pseudo coffret antique contenant une gemme scellée par magie. Eh bien parce que les deux existent réellement (bon, d'accord, ces "fabuleux trésors d'Égypte Antique" n'ont vu le jour que lorsque Cryo a donné son accord au projet, et que, réunis, ils sont supposés atteindre une valeur d'un million de dollars. Tout de suite, on fait moins le malin même si, apparemment, dénicher ledit coffret sera plutôt ardu. Somme toute, les initiés du jeu vidéo viennent encore d'être repoussés puisque, pour la première fois, un jeu est conçu pour vous faire gagner réellement et qu'il vaut la peine (parce que, mais, mes dix milliards que j'aurais en jouant à *Sun City*, eh bien je les attendrai toujours...). Ceux qui possèdent Internet par câble se laisseront peut-être tenter, les autres, ont intérêt à être très motivés.

Treasure Hunt 2001, the mask of Nefer, sur PC et PS2, Cryo.



AVENTURES SUR LE NET ...

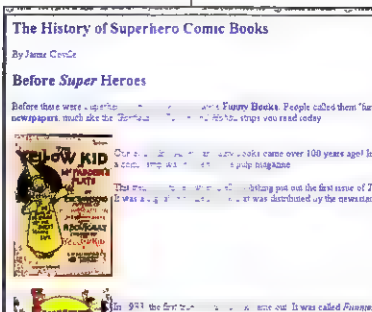
Histoire des comics, toys et plus...

> Histoire des comics

Voilà une page ultra documentée relatant l'histoire des comics depuis 1896 !!!

Le créateur du site décortique l'industrie, période par période, du début du siècle pré-super-héroïque jusqu'en 1996. Des couvertures, parfois rares, sont en ligne, également.

(En anglais)
<http://www.geocities.com/Athens/8580/Hist1.html>



mises à jour fréquentes. On trouve même une section consacrée aux vieux jouets "vintage". Les collectionneurs les plus hardcore peuvent même envoyer leurs pièces les plus rares. En prime (parce

qu'on n'est quand même pas là que pour mater...), il y a une boutique où l'on peut acheter tout ce qui sort.

(En anglais)
<http://www.toymania.com/main.shtml>

> Pour l'enfant qui est en vous...

ToyMania est devenu, au fil des ans, une référence absolue en matière de site d'information sur les jouets et produits dérivés. Nombreuses nouveautés et



> Bio de stars...

Le site de Comic-Arts & Grafix Gallery vous propose de découvrir les grands artistes de comics américains et même européens à travers des biographies et des galeries d'images. Il

n'a pas l'air d'être souvent mis à

jour, mais ce qui est en ligne s'avère assez complet. Parmi les bios, on trouve même quelques bizarreries comme celles, quasiment côte à côte, de Frederick Wertham, anti-comics notoire de la période MacCarthy et d'Albert Uderzo, co-créateur d'Astérix !

(En anglais).
<http://www.comic-art.com/quikbios.htm>

> Guide du Golden Age Marvel

Vous êtes intrigués par Miss Fury, notre héroïne oubliée ce mois-ci ? Eh bien, figurez-vous que, près d'un quart de siècle avant que Stan Lee ne crée les Fantastic Four, Marvel, opérant sous le nom de Timely, publiait déjà les aventures de plusieurs dizaines de super-héros. On se souvient, bien sûr, de Captain America, de Namor ou de la première Torche Humaine, voire encore du premier Citizen V. Mais qui est capable de décrire Marvex, le Super-Robot, Monstro ou Tiger-Man ?

Une seule adresse, celle du site de Jess Nevins, un véritable expert-archéologue d'une multitude de



héros Marvel oubliés depuis près de 60 ans. Jess est libraire de profession et n'a pas hésité à investir dans des micro-films pour obtenir des épisodes devenus introuvables. Résultat ? Un classement alphabétique d'une horde de héros portés disparus depuis longtemps.

<http://www.geocities.com/Athens/Olympus/7160/gaguide.html>

> La France dans l'univers Marvel

<http://fr.clubs.yahoo.com/clubs/lafrance-dansluniversmarvel>

L'image que les comics donnent des Français vous intéresse ? Alors, n'attendez pas la prochaine apparition de Cyclone dans *Thunderbolts* et précipitez-vous sur cette mailing list dont le fondateur s'est donné comme objectif de lister toutes les références possibles à la France chez Marvel, scans "affligeants" (c'est lui qui le dit) à l'appui. L'as de la Savate, Batroc, vous y attendez sous toutes les coutures et les quelques membres référencés ont déjà abattu un sacré travail, non dénué d'humour. Le seul défaut de ce "club", c'est de ne vraiment pas être très fréquenté, pour l'instant, mais gageons que vous serez nombreux à vous y intéresser et à apporter votre pierre à l'édifice. Allez, tous ensemble : "cocorico !".

[Izod & Zemo - tandem pas net]

DE GUIDE LECTURE

TOUS LES COMICS DE FÉVRIER

LABO du mots



Steampunk #1 (Semic)

Le cyber-punk adapté au folklore du 19ème siècle, ça donne quoi ? Steampunk ! Ou ce que serait devenu l'Angleterre si toute la technologie avait été dérivée... De la vapeur ? Imaginez tout un monde qui ressemblerait au Calibretto de *Battle Chasers*. Un monde nouveau, dingue, et qui ne connaîtrait pas ses leçons d'histoire, que vous offrent Joe Kelly et Chris Bachalo. Même les chats ne se comportent plus comme ils devraient, pourvus... D'ailes de chauve-souris ? Dans ce passé non conforme, un homme va se réveiller et constater que, décidément, il y a quelque chose qui ne tourne pas rond au royaume d'Albion. Et attendez un peu de voir la tête de la Reine Victoria dans cette réalité-là ! Définitivement à part. Ceux qui sont allergiques aux textes devront cependant s'accrocher mais les graphismes valent la peine !



X-MEN #49

Apocalypse va, après des milliers d'années, enfin accéder au pouvoir suprême... Et les Douze, enfin réunis, seront ses victimes, plus que des ennemis. Nate Gray a l'air foutu mais est-ce bien lui qui va payer le prix fort ? Generation-X fait face au Juggernaut, à Mondo et Black Tom, privé de son équipière la plus puissante, M, transférée en Europe. **100 pages • 25 FF**

NOTE GLOBALE 14/20
Unc.X-Men #377, X-Men #97, Cable #76, Generation-X #61
La tension monte et cette aventure va coûter sa vie à l'un des X-Men. L'épisode aura, d'ailleurs, des conséquences directes sur les prochains (« Ages of Apocalypse »). Il y a donc, là, plus d'intérêt que pour un mort vu dans *Spider-Man*. Les épisodes de Cable et Generation-X sont, par contre, très superflus et n'apportent rien à l'édifice.

MARVEL ELITE #2

Tout l'univers Marvel est dégoûté : à peine veuve de Mr. Fantastic, Jane épouse Fatalis ! Les Fantastiques prennent décidément un nouveau ton ! Bruce Banner confronte toutes les personnalités passées de Hulk et découvre que quelque chose d'encore plus monstrueux se cache dans son subconscient. Thor est ravagé par le retour de Céranda, qu'il croyait morte. Il est bien loin de se douter que Jake Olson (mais c'est lui, pourtant ?) assassine des gens sur Terre. Et devinez qui va porter le chapeau (en l'occurrence le casque ailé) ? **84 pages • 28 FF**

NOTE GLOBALE 15/20
Fantastic Four vol 3 #27, Incredible Hulk vol 2 #13, Thor vol 2 #20
C'est étonnant que dans ce numéro de FF et Paul Jenkins, sur Hulk, n'est pas en reste. Les meurtres commis sur le dos d'Olson, par contre, laissent un peu froid vu que, finalement, en un an et demi, on nous en a appris assez peu sur son compte. Difficile, donc, de s'identifier ou de se sentir concerné.

SPIDER-MAN #13

Le 13 porte malheur et ce numéro d'*Amazing Spider-Man* le prouve, avec un membre important de son entourage qui part en fumée... Dans un épisode manquant d'envergure. Lors d'une autre aventure, l'homme-araignée se balade dans la zone négative, dans une ambiance plus cosmique. **100 pages • 25 FF**

NOTE GLOBALE 09/20
Amazing S-M v2 #13, P. Parker v2 #13
PFF... Après la mort-résurrection de Tante May, la mort de la fille de Peter et la mort de Ben Reilly, John Byrne et Howard Mackie nous proposent une mort qui est décidément de trop, qui n'apporte rien et à laquelle personne ne croit... Les deux séries *Spider-Man* touchent le fond. Enfin. Autant passer en hibernation en attendant l'arrivée de Paul Jenkins, d'ici quelques mois.

MARVEL HEROES #2

À peine revenus de l'enterrement d'un de leurs membres, les Thunderbolts sont à nouveau en proie à de nombreuses questions, en particulier : qui est le nouveau

Beetle ? Du côté des Vengeurs, c'est la refonte totale, avec une équipe inédite qui comprend Captain Marvel et Ant-Man. Mais ont-ils ce qu'il faut pour devenir les nouveaux Vengeurs ? Iron Man en solo qui se bat contre Ultimo, le géant de métal, ça a des airs de Passepartout contre Mike Tyson. **84 pages • 28 FF**

NOTE GLOBALE 12/20
Avengers vol 3 #26, Iron Man vol 3 #25, Thunderbolts #35
Les épisodes des Thunderbolts et des Vengeurs sont riches en rebondissements et en machination. À côté de ces deux-là, Iron Man fait pâle figure avec son combat monolithique contre un gros costaud.

X-MEN UNIVERSE #16

Le robot X-51 (l'ex-Machine Man) se prend pour une Sentinelle. Ça ne va pas faire de lui un ami des X-Men et la présence de Sebastian Shaw ne va rien arranger. Loin des affaires mutantes, X-Force vit sa centième aventure dans un numéro double : Dani Moonstar explose en quatre personnes différentes et l'équipe est projetée dans un maelstrom de réalités alternatives. Là-dessus, Cable fait une mystérieuse réapparition. **100 pages • 25 FF**

NOTE GLOBALE 14/20
X-Force #100, X-51 #8
L'initiative de Marvel France de nous passer un épisode de X-51 (série hebdomadaire) est, dans la mesure où cela permet de publier la saga des douze dans son intégralité (d'autant que les acteurs de la VF seront sans doute désorientés de retrouver un X-51 méconnaissable si l'on ne suit pas la série). Mais le chapitre est assez mineur et pas indispensable. La perle du numéro, par contre, c'est sans conteste le 100ème épisode d'*X-Force*, avec Jimmy Cheung en grande forme !

WOLVERINE #86

En pleine saga des Douze, on ne sait plus sur quel pied danser : qui sont vraiment Death, Wolverine et Archangel ? L'un donne des signes d'indépendance tandis que l'autre fait preuve d'étonnantes nouveaux pouvoirs. Au milieu de la mêlée, les X-Men comptent les points. On retrouve un Logan qui n'est pas encore Wolvie dans une tranche de passé, en compagnie de Ben Grimm et de Carol Danvers, et en plein Moscou de la Guerre Froide. Ambiance espionnage assurée ! **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 12/20
Wolverine vol 2 #147 et Logan & Grimm #2
On ne sait pas trop sur quel pied danser quant au combat Wolverine/Archangel (mais c'est peut-être recherché ?). Le dessin, lui, n'est pas top, en tout cas.

MARVEL SELECT #32

Les Thunderbolts en finissent avec Graviton, le roi des airs, avant que Oeil-de-Faucon ne soit sujet à une autre forme de menace : les avances d'une de ses coéquipières ! Qui volera le cœur du héros ? Les mystères du QG des Maîtres du Mal enfin élucidés... **100 pages • 30 FF**

NOTE GLOBALE 13/20
Thunderbolts #31-33

Voilà, enfin, les fameux derniers épisodes des Thunderbolts signés par leur "papa", Kurt Busiek. Avec eux s'achève *Marvel Select*. Un conseil, lisez ce numéro avant de lire *Marvel Heroes* #2, qui se déroule chronologiquement après ces épisodes-là. On regrettera que la surprise Ogné/Tecno soit, du coup, évanouie. Mais ça reste toujours aussi fascinant !

MARVEL BOY #1

Dans une réalité alternative, un adolescent Kree, sorte d'équivalent de Captain Marvel, échoue sur Terre et décide de prendre les choses en main, quitte à tout faire péter sur la planète. Mais, avant tout, il faut éviter de finir disséqué par le Docteur Midas ! **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 15/20
Marvel Boy #1 et 2

Grant Morrison se déchaîne et nous livre un ado extraterrestre au sale caractère, qui pourrait tout aussi bien sauver la Terre que la détruire ! Et comme le tout est enrobé des dessins de J.G. Jones, nous, on en redemande !

SPIDER-MAN HS #1

Découvrez les deux facettes de la mort de Capitaine Stacy, l'ancien confidant de Spider-Man. D'un côté, à travers une revisite de l'événement, signée Lee Weeks... De l'autre, avec la version originale tout droit venue des années 60 avec des pointures aux commandes : Stan Lee, John Romita Sr. et Gil Kane. Excelsior ! **100 pages • 25 FF**

NOTE GLOBALE 13/20
Amazing Spider-Man vol 1 #90 et S.M. Death & Destiny

Ce nouveau HS est une trouvaille puisqu'il couple une mini-série récente avec un classique de la série *Spider-Man*. Tous ceux qui avaient apprécié l'initiative de Marvel France sur le défunt *Spider-Man* : "Âge d'Or" devraient s'y retrouver.

MARVEL HEROES HS #2

Captain America revient déboucher les néonazis aux ordres du Hate-Monger. Heureusement pour lui, le Faucon (dans son nouveau costume) et Nick Fury sont là pour l'aider. De son côté, le Rick Jones du Retour des Héros s'imaginer une vie qu'il n'a jamais eue. **100 pages • 33 FF**

NOTE GLOBALE 12/20
Captain America #27-29, Captain America Marvels Comics

Captain America tente, à nouveau, sa chance à travers ce Hors-Série. Par contre, la scène où il arrive à lancer son bouclier dans le ciel pour arrêter des missiles est vraiment risible. À noter que le "Marvels Comics" n'est pas dans la même continuité.

CONAN #7

Les deux frères Buscema se sont donné rendez-vous sous deux scénarios de Roy Thomas, respectivement *Le Repaire des Damnés* et *Légions Macabres*. Une troisième aventure (la dernière partie du *Glaive Écarlate*) porte, elle, la griffe de Stefano Raffaele. **88 pages • 25 FF**

BATMAN HS #16

Après la mort du Joker, Batman est complètement traumatisé et la question se pose alors : est-ce que le justicier chauve-souris est cinglé ou pas ? En attendant, Bruce Wayne hallucine totalement. **68 pages • 29 FF**

NOTE GLOBALE 12/20

Batman EGO
Un épisode spécial innovant mais qui, une nouvelle fois, n'est peut-être pas le plus indiqué pour que DC approuve le public français.

BUFFY #19

Ça se corse pour Buffy : il y a pire que la Sang de Carthage ! Le démon Ky-Laag est sur le point de se réveiller et cela pourrait bien déclencher des alliances inattendues. Angel, lui, doit en apprendre un peu plus sur le mystérieux Gaetano. **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 10/20

Buffy #24, Angel #7
L'avant-dernier chapitre du Sang de Carthage a l'avantage d'insérer un élément qui remet en question les relations entre Buffy et ses ennemis. Sorti de là, rien de très nouveau...

CRIMSON #11

Lilith veut interdire les portes du Paradis et de L'Enfer aux âmes de l'Humanité. Mais, alors, qu'advient-il de nous une fois venue l'heure du trépas ? Les limbes, la non-existence, à moins qu'un glorieux héros ne se sacrifie... Euh... Alex, c'est qui le héros de la série, déjà ? **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 15/20

Crimson #21-22
Alors que le dénouement approche, la tension monte. Ramos fixe la barre de plus en plus haut. Espérons qu'il ne décevra pas les attentes du public lors du dénouement des aventures d'Alex, l'Élu...

MERIDIAN #2

Sophie commence à s'apercevoir que son oncle est loin d'être un enfant de chœur. Pendant ce temps, ses anciens sujets mettent en place la rébellion. Mais Sophie a-t-elle vraiment ce qu'il convient pour reprendre pied dans une telle situation ? **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 12/20

Méridian #3-4
Toujours gentille, Meridian commence cependant à prendre de la profondeur, au fur et à mesure qu'on découvre plus sur la duplicité du méchant oncle. Ici, c'est le vilain qui fait la série.

SCION #2

Ethan s'est échappé mais fait la connaissance d'une rousse incendiaire qui veut faire de lui le champion d'une cause qui n'est pas la sienne. Pendant ce temps, les méchants continuent, bien sûr, de le courser... **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 15/20

Scion #3-4
Quel talent ! Avec ce bon compromis d'image et de scénario, Jim Cheung et Ron Marz nous émerveillent. Scion reste, à l'évidence, notre préféré des quatre séries CrossGen publiées en France.



SIMPSONS #6

C'est toujours le cirque chez les Simpson mais là, ça dépasse tout : quand un vrai cirque entre dans la vie des Simpson, Bart est assigné à la maison pour des travaux domestiques tandis

WITCHBLADE #23

Sara est aux prises avec un serial killer mystérieux qui semble tout savoir sur elle et dont la méthode repose sur... Des boîtes de Pez ? Sans l'ombre d'un indice, l'héroïne sent cependant que la menace pourrait se cacher dans son entourage. **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 13/20

Witchblade #43-44
Sous l'égide de Pau Jenkins, Witchblade prend un angle décidément plus policier, moins fantastique, se rapprochant d'une sorte de 'Se/7en' version comics.

STEAMPUNK #1

Cole Blakesmith, l'homme qui marche au charbon et à la vapeur, se réveille dans une époque qui ne devrait même pas exister : En pleine ère Élisabéthaine, la technologie s'est emballée et le monde est aux mains d'un savant fou. Seul Cole détient la solution... Le problème, c'est qu'il ne s'en souvient pas... **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 14/20

Steampunk Catechism #1
Ça fait des mois qu'on vous en parle, après vous en avoir proposé le preview et notre avis n'a pas changé. Steampunk est le meilleur boulot de Chris Bachalo et cet univers visuel est captivant. À charge au traducteur d'éviter les lourdeurs de l'anglais ancien qui ont compliqué la lecture de la VO pour nous autres Français.

WILDSTORM #1

Sous les ordres du Weatherman, les agents de Stormwatch régissent des problèmes globaux, à leur manière, en compagnie des petits nouveaux : Jack Hawksmoor et Jenny Sparks. Du côté des Wildcats, l'androïde Spartan s'occupe de régler la succession du défunt Lord Emp. Dans Gen 13, Fairchild part à la recherche de son passé dans le désert. Son voyage l'amène au centre où elle a révélé ses pouvoirs... **84 pages • 30 FF**

NOTE GLOBALE 13/20

Gen 13 #54, WildCats #13, StormWatch v1 #43
Un regroupement thématique qui fera le bonheur des fans de WildStorm. La vraie trouvaille, c'est le retour des épisodes manquants de Stormwatch !

STONE #3

Suite des aventures abracadabrantes de Gerry au pays des légendes Philippines. **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 10/20

Stone v2 #3-4
Non seulement c'est décousu, mais, en plus, ce n'est même pas Whilce Portacio qui dessine toute la revue. Une déception, en somme...

CITY LEGENDS #1

Second titre de la nouvelle collection co-éditée avec les éditions Delcourt. On retrouve Nash et Zentak, deux best-sellers issus de l'album. **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 11/20

Nash, Zentak
On peut penser que qu'on veut de la qualité des albums (qui ont fait leurs preuves), l'adaptation au format comics nous semble toujours une idée incongrue...

SPAWN #58

Passé les événements du mois dernier, Spawn panse ses blessures et se trouve un nouveau rôle, plus pro-actif dans la vie. Sam et Twitch, eux, ne changent rien à leurs habitudes : il reste des criminels à piéger. **52 pages • 24 FF**

NOTE GLOBALE 13/20

Spawn #101, Sam & Twitch #14
Arrivée d'Angel Medina aux dessins et, cette fois c'est juré, dernier épisode dans Spawn de Sam et Twitch, qui devraient continuer en Semic Book dans un futur proche.

SPAWN HS #15

Un Spawn définitivement différent, c'est le regard que vous proposent Brian Bendis et le peintre Ashley Wood. Rien ne garantit que les fans de la série régulière apprécieront cette nouvelle version, mais ce pourrait être, inversement, l'occasion pour ceux qui n'aiment pas le Spawn classique d'essayer. **72 pages • 30 FF**

NOTE GLOBALE 14/20

He Spawn #1 à 3
Ashley Wood s'impose comme un des principaux peintres du monde des comics. Son Hell-spawn est visuellement dans la droite lignée de Elektra de Bill Sienkiewicz !

POCKETS

Désormais, nous chroniquerons ici les titres à vocation «comics» qui, par leur format et le fait qu'ils soient en noir et blanc, peuvent difficilement se comparer au rapport qualité/prix du format comics en couleurs. Ils feront donc l'objet d'une cotation à part. Si ce genre de titres se résument aux pockets Semic, nous ne manquerons pas d'y ajouter ceux de la concurrence, si elle produisait aussi des revues dans cette catégorie.

FANTASK #1

Les deux gros morceaux de la partie française de Fantask sont Homicon et Ozark, dont nous vous parlions le mois dernier. Le scénariste/dessinateur Reed Man a également du potentiel sur Fantask Force. On n'est, par contre, pas très convaincu par certaines autres séries genre Astro Dome, avec des décors inexistantes. Fantask comporte aussi du matériel américain, en l'occurrence des histoires inédites de Monkeyman et O'Brien, par Art Adams.. **128 pages • 19 FF**

NOTE GLOBALE 06/10

Fantask démarre avec un contenu inégale, quelque part entre le trip nostalgique et les premiers pas de débutants. Certains tiennent plus la route que d'autres, mais la formule ne demande qu'à vivre et à évoluer.

ZEMBLA #159

Kabur revit sous la plume de Jean Marc Lofficier et de Luciano Bernasconi, patriarche du renouveau des héros Semic. Également Spiro Anaconda, Dharkold et Zembla. **128 pages • 15 FF**

NOTE GLOBALE 05/10

Ce Spec al Zembla a moins de relief que Fantask dans la mesure où les écarts de qualité y sont moins flagrants. Mais est également moins diversifié. Pour notre part, avouons que Zembla et Tarzan du pauvre nous a ssé de glace.

En MARS
il tisse sa
toile dans...

COMIC BOX #33



ULTIMATE SPIDER-MAN

Comment Marvel
fait radémarrer
son personnage fétiche
à zéro sans se planter !

Entretien avec
le scénariste de la série:
Brian Michael Bendis
(Spawn, Powers, DD)

EN SUPPLÉMENT HIP FLASK

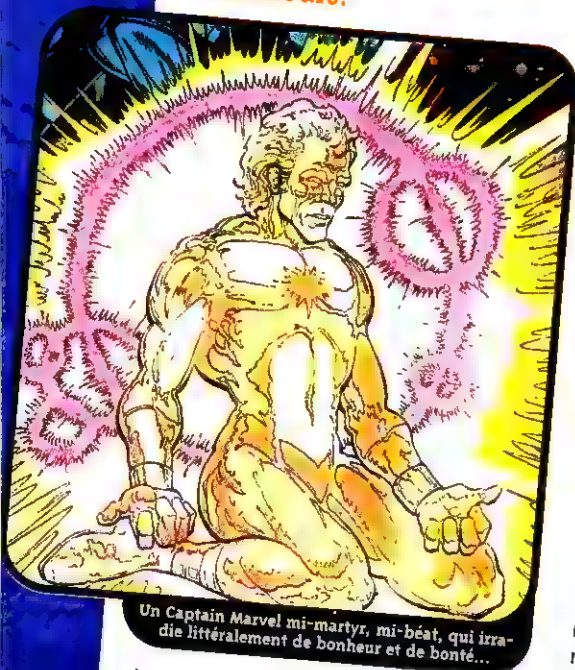
Un héros hors-normes
dessiné par :
Joe Madureira
Ian Churchill
Chris Bachalo
José Ladrone
J. Scott Campbell, etc.



Dr Psycho

[L'Effet Bisounours]

Quand les enjeux sont désespérés, quand l'Apocalypse est proche, que font les super-héros ? Ils font la ronde ensemble et crachent de la lumière... Comme les Bisounours.



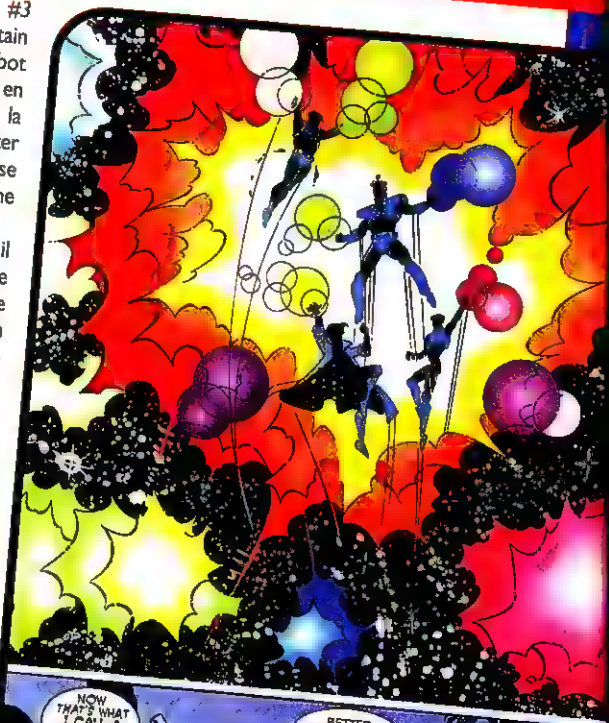
Un Captain Marvel mi-martyr, mi-béat, qui irradie littéralement de bonheur et de bonté...

Les Bisounours, c'était un dessin animé des années 80. Les héros en étaient une sorte d'ours cosmiques qui avaient le pouvoir d'émettre de la lumière chargée de toute la bonté possible, qui repoussait à chaque fois le monstre de l'épisode. Un grand moment d'atmosphère béate... Aussi bizarre que cela puisse paraître, ce cas de figure n'est pas rare dans les comic-books : quand la situation est désespérée, le ou les héros se retrouvent auréolés d'une lumière mystique qui irradie le Bien... Et leur permet de gagner aussi simplement que cela. Passe encore quand il s'agit de protagonistes comme L'Épée (Dagger, chez Marvel) ou l'héroïne albinos dont on sait depuis des années que la lumière qu'elle crée est chargée d'énergie spirituelle. Mais quand ce sont des personnages qui n'ont aucun rapport soit avec la lumière, soit avec le mysticisme, la logique de la situation en prend un

coup. Dans *Marvel Spotlight* vol.2 #3 (1979, traduit dans *Titans* #30), Captain Marvel bat ainsi le méchant robot ISAAC en... Tombant à genoux et en se mettant littéralement à rayonner la bonté humaine. Incapable de supporter un tel élan d'humanité, ISAAC se débranche de lui-même en écrasant une larme émue.

Captain Marvel est tout seul quand il joue à ça. On entre vraiment dans le principe d'une situation "réunion de personnages + rayons de lumière = Bien à l'état pur" dans des séries de super-équipes. Par exemple, dans *X-Men* vol.1 #65 (1970, traduit dans *Strange* #62), les héros repoussent une invasion extraterrestre en formant, finalement, un "circuit" : le Professeur X concentre toute la bonté de la race humaine et la transmet à Marvel Girl, qui la remet à Cyclope. Ce dernier tire alors une rafale optique vers la planète ennemie, rafale qui véhicule cette "bonté". On entre ici dans le vif du sujet : on voit mal comment le rayon de Cyclope pourrait véhiculer des émotions et encore moins traverser le vide sidéral. Mais dans ces cas-là, c'est comme si les aptitudes des héros étaient complètement distordues. Le cas n'est pas isolé et on a pu, à l'occasion, revoir cette configuration dans les pages d'*Avengers* ou encore de la JLA.

Dans ce genre de situation, ce qui est frappant, c'est la naïveté exacerbée de personnages qui sont pourtant connus pour ne pas être si idéalistes que ça. Dans *X-Men Annual* 96 (*Marvel Top* 6), les mutants affiliés à l'école du Professeur Xavier (*X-Men* et *X-Force*) sont en train de jouer au base-ball quand un robot Sentinelle s'écrase sur le terrain. Le robot s'éteint en leur confiant combien il avait été touché par les idéaux de Xavier. Et que font les héros ? Ils décident alors de se réunir tous ensemble, de lever les bras bien hauts et, pour les mutants qui le peuvent, d'émettre en l'air des décharges d'énergie et de lumière. Le clou du spectacle, c'est que des "cyniques" comme Cable et Wolverine se prêtent à cette mascarade. Wolverine et Gambit, en particulier, se comportent comme des illuminés en criant "C'est mieux qu'un 4 juillet !". Cette cérémonie s'achève avec toute l'assistance qui se tient par la main... Pas de doute, les Bisounours ont de la concurrence. Ce que font les *X-Men* en émettant du "Bien" sous forme de lumière ou la JLA en repoussant des aliens à coup de lumière, ce n'est ni plus ni moins que la redite inconsciente de l'histoire des Apôtres et de l'esprit sain (un cas de figure qu'on retrouvait clairement, à peine codé, dans l'*Uni-Mind*, une sorte de cerveau géant et luminescent qui unit les Éternels



Même les cyniques Wolverine et Gambit affichent un sourire niais, le temps d'une communion dans la lumière... Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil !

quand ils se réunissent et... Font la ronde). Il ne s'agit pas vraiment de prosélytisme mais de la répétition d'un modèle plus subi que provoqué. En l'occurrence, comics et cartoons sont dans le même bateau, conjointement concernés par une influence autrement plus forte et ancienne. Le "sharing", l'acte de réunion et de partage, est en effet tout particulièrement bien ancré dans la culture américaine et, dans un sens plus large, dans l'inconscient collectif occidental. On ne parle plus de Bisounours, là : quand les super-héros se réunissent, se tiennent par la main et sont unis en un seul esprit commun, ils reproduisent un schéma vieux de presque 2000 ans : l'idée que la bonté pourrait s'incarner sous forme de lumière et, par là, sauver ceux qui ont su la voir ou croire en elle.

[Xavier Fournier]



Un titre de légende

Un sommaire d'exception

La BD du III^e millénaire

Un cocktail rafraîchissant de Bandes Dessinées,
de Comics et de Fumetti



Retrouvez

MonkeyMan & O'Brien,

Nathan Never,

Homicron, Ozark...

entre les mains d'auteurs

tels que Art Adams,

Jean-Marc Lofficier,

Jean-Jacques Dzialowski,

Jean-Yves Mitton...

sous couverture de Steve Rude.

Fantask #1 • Bimestriel • Noir et blanc
132 pages • 19 FF

En vente en kiosques et librairies spécialisées.

i
image

the COW

#1
SPECIAL

LE FAN MAGAZINE DE TOP COW
COMIC BOX EXCLUSIF

LE PREMIER
CHAPITRE DE

COMMENT
FAIRE DES
COMICS
À LA MANIÈRE TOP COW

"LES BASES DE LA
COLORISATION"
Par Steve Firchow

COMIC
BOX

MARC SILVESTRI'S CF2
8 PAGES DE BD ORIGINALES ET INÉDITES

Scénario :
Scott Lobdell

Dessins :
Marc Silvestri

Décor :
Clarence Lansang

Encrage :
Danny Miki
et Crime Lab Inkorks

Colorisation :
Liquid!

Traduction :
Cécile Deluc
Lettrage :
David Bjai

QU'EST-CE QUE "THE COW" ?

Il y a environ un an, Top Cow, l'éditeur de Witchblade et Darkness (entre autres), a trouvé qu'il serait intéressant d'avoir son propre magazine contenant des "secrets de fabrication" des comics maison ainsi que des BD de quelques pages introduisant des séries (à venir ou non).

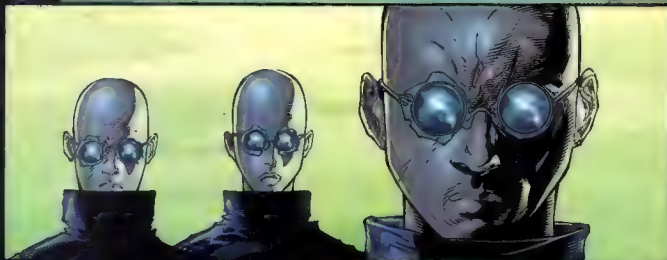
C'est ce mag' que nous vous proposerons avec Comic Box à partir de ce mois, environ une fois par trimestre. Ce premier numéro est un événement puisqu'il constitue le prélude au retour d'une des séries phares de TOP COW : 'Cyberforce'. Renommé "CF2 : Nanotech", ce prélude signe aussi le come-back de Marc Silvestri aux crayonnés. Bonne lecture... et à bientôt !



COMIC BOX

THE COW SPECIAL - Supplément gratuit à COMIC BOX#32. Ne peut être vendu séparément. TOP COW®. THE COW™ son logo et tous ses personnages are™ and © 2000 Top Cow Productions Inc.



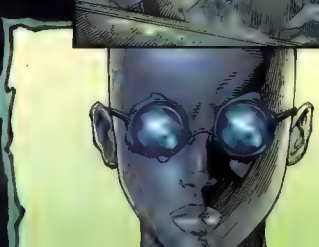


TROP
TARD ! ILS
SONT LÀ !!!

QUI EST LÀ ?!
QUI SONT CES
TYPES ?!!

ET QU'EST-CE
QUI SE PASSE
ICI, #15% ? !

LES
TECHNOMANCERS !
ILS SIGNIFIENT LA
MORT POUR NOUS
TOUS !



KRAASH!!

AHHHH!!

IEEEEE!!!





O.K., C'EST
QUOI TON
PROBLÈME ?!

JE ME SUIS
DÉFONCÉE POUR MENER
UNE VIE EN SOLO APRÈS
CYBERFORCE. EN ALLANT
À L'ÉCOLE, EN
TRAVAILLANT !

ET MAINTENANT
TU AS TOUT TOUT
FICHU PAR TERRE EN,
QUOI, TRENTE
SECONDES !

C'EST POUTU
POUR MOI... MAIS
SIL T'É PLAIT...
MA... FAMILLE.

NE LES LAISSE
PAS... EXCUSER.
MA FAMILLE.

QU'EST-CE
QUI S'EST
PASSÉ,
MON VIEUX ?

ILS NE T'ONT
MÊME PAS
TOUCHÉ !

CE SONT DES
CYBER-SAPIENS.
AUSCANTS.
TRAQUEUS

QUI SONT LES
CYBER-SAPIENS ?!
TOI ET TA FAMILLE ?

ET LES
TECHNOMANCERS ?
COMBIEN D'ENTRE
EUX SONT --

ADRESSE.
SAUVE.

SABOTE

UMMM...

VOUS
CONNAISSEZ
CE TYPE ?

CETTE
AFFAIRE NE
TE CONCERNE
PAS.

PARS ET
RESTE EN VIE.



TROIS MINUTES ET DEUX CENT SEPT
PÂTES DE MAISON PLUS TARD...

BON SANG ! CES TECHNOMANCERS
AURAIENT PU CAUSER DES ENNUIS
SI S'ÉTAIT ICI QUE CE TYPE AVAIT
CACHÉ SA FAMILLE !

JE N'AI MÊME PAS PU LE
SAUVER ALORS QU'EST-CE
QUE JE VAIS BIEN POUVOIR
FAIRE ?

UM... SALUT.
VOUS NE ME
CONNAISSEZ PAS MAIS
JE SUIS UNE AMIE
DE VOTRE PÈRE.

TU ES
VELOCITY.

TU ES
LA SEULE
PERSONNE EN QUI
NOUS POUVONS
AVOIR CONF-
-ANCE.*

NOTRE PÈRE NOUS A DIT "SI
ELLE REVIENT SANS MOI, VOUS
DEVÉZ LUI OBEÏR" - SANS
POSER DE QUESTIONS.*

M'OBÉIR,
HEIN ?

Ouais, eh
bien, croyez-moi, je
suis la dernière
personne au monde à
qui vous voudrez
obéir. Faites-moi
confiance.



C'EST LÀ
QUE ÇA VA
COMMENCER À
ÊTRE
AMUSANT !

LES
ENFANTS.

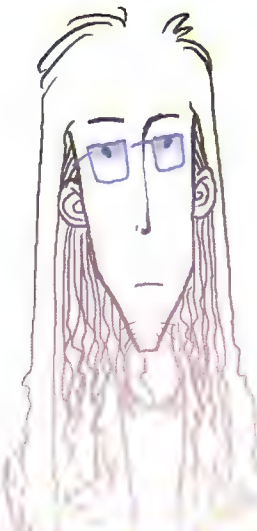
MAINTENANT
VA TE COUCHER,
TIMMIE.

TU VAS AVOIR
BESOIN DE TOUTES TES
FORCES SI TU DOIS
DÉTRUIRE LE MONDE
DEMAIN.

FIN

La couverture variante de
The Cow : Yanci Butler, qui
joue Witchblade dans la
série TV de TNT.





Première partie

les PRINCIPES DE BASE de la COLORISATION des COMICS par STEVE FIRCHOW

Bonjour à tous les dingues des comics ! Bienvenue dans le monde merveilleux de la couleur !
 Votre guide pour la visite éclair d'aujourd'hui, c'est moi, Steve Firchow. Il y a des millions de questions extrêmement importantes qu'un coloriste doit se poser pour rendre les pages d'un comic-book claires et animées. Je vais essayer d'éclaircir 2 ou 3 de ces questions. La plus importante question concernant la colorisation est : comment prononcer mon nom ? Si vous dormiez jusqu'à présent, réveillez-vous TOUT DE SUITE !!! Ce n'est pas Furshaw, ce n'est pas Ferbellow, ce n'est pas Frickaw, ce n'est pas Fireboue, ce n'est pas Fearcow, ce n'est pas Fairchild, Fercho, Fershow ou Freakout, c'est Firchow (pensez Furko). Je sais que c'est un nom plutôt bizarre — mais je suis content de ne pas avoir un nom VRAIMENT bizarre comme J.D. Smith [le coloriste de Tomb Raider]. Bon, c'est à peu près tout. Merci d'avoir lu ! Mais vous feriez tout aussi bien de vous casser maintenant parce que les conneries qui vont suivre font encore plus "remplissage". Pour ceux qui veulent rester, je veux dire que cet article était supposé parler de la couleur. Mais comme la couleur est un sujet sans grand intérêt, je vais parler d'autre chose. C'est parti...

Avant de créer la couleur, Dieu créa la valeur. La valeur fait tout simplement référence à la lumière ou à l'ombre d'une forme, d'une silhouette ou d'un plan, indépendamment de sa teinte/couleur. Finalement, la valeur est ce à quoi s'ajoute la couleur. L'animation, l'action et l'ambiance, la dimension (comme pour la 3D) et les séparations (à l'intérieur d'une page ou d'une case) sont créées essentiellement grâce à l'utilisation de la valeur et sont RENFORCÉES par la couleur. (Figure 1-2)

LA VALEUR CRÉE LA PROFONDEUR

Voici 2-3 petites choses dont vous devez vous rappeler : 1) L'œil humain est attiré par la lumière. 2) Si on éclaire la valeur d'une forme ou d'un plan, celle-ci/celui-ci sera projeté(e) dans l'espace. Si on obscurcit la valeur

de cette/ce même forme/plan, celle-ci/celui-ci va refluer. C'est en appliquant ce principe à des formes et à des plans complexes qui s'embriquent les uns aux autres qu'un coloriste crée de la profondeur dans les pages d'un comic-book. Un arrangement simple de carrés de différentes valeurs illustre cette idée. (Figure 3)

COMMENT CRÉER LA PROFONDEUR DANS UNE CASE EN SUPERPOSANT DES ÉLÉMENTS DE VALEURS SOMBRES ET CLAIRES

Dans chaque case, "splash page" ou couverture, les éléments pris individuellement doivent être clairement composés et arrangés par valeur, PAR ORDRE D'IMPORTANCE. Ils doivent être nettement séparés les uns des autres et être arrangés selon la valeur pour créer des formes abstraites dynamiques. Mais, en même temps, les éléments ne doivent



figure #1



figure #2

Bien que la couleur/la teinte passe du vert au rose, les carrés de couleur de la barre du haut représentent tous la même valeur.

pas être séparés au point de ne plus se conformer à la hiérarchie lumière-ombre (c'est une erreur très facile à commettre !). Les éléments d'une illustration peuvent également être amenés à ne plus répondre à cette hiérarchie du fait de l'utilisation incorrecte de la texture ou des effets spéciaux, mais c'est une question que nous verrons un autre jour ! Allez, on continue !

DES VALEURS GRADIENTES

Le mot gradient (ou grad, dans le

figure #3



Chaque petit carré dans la grille #1 se voit attribuer une valeur allant de 0% (blanc) à 100% (noir). En même temps que les valeurs changent et que les arrangements de carrés varient entre la grille #1 et la grille #7, l'impression de profondeur change également. La grille #4 est un arrangement aléatoire de valeurs qui n'a pas de profondeur.

figure #4



Les exemples 1 et 2 sont tous les deux remarquables et créent la profondeur grâce à différents arrangements de valeurs. L'exemple 1 met en relief le décor et l'exemple 2 le personnage. Les deux marchent plutôt bien.



L'exemple 3 fonctionne bien mais n'est pas spectaculaire. Cet arrangement de valeurs conviendrait à une scène calme, où il y aurait peu d'action.



Voici un exemple d'arrangement aléatoire de valeurs. Il n'y a aucun effort de fait pour créer de la profondeur ou pour guider l'œil du spectateur. Pas terrible.



C'est ce que j'appelle une case floue. Ne faites jamais ça à moins que quelqu'un menace de vous faire sauter la cervelle.

jargon des coloristes) fait référence à la transition progressive d'une valeur/teinte à une autre. Des gradients de valeurs simples peuvent être utilisés pour renforcer l'illusion de profondeur, augmenter la séparation et créer des plans en 3D. (Figure 4)

À une plus large échelle, des valeurs gradients peuvent être utilisées pour séparer des arrangements de cases complexes dans une page et faire

"La valeur fait référence à la lumière et à l'ombre d'une forme..."

—STEVE FIRCHOW

en sorte que l'histoire soit claire. Les cases qui s'imbriquent les unes aux autres créent la confusion. Une case qui attire trop l'œil gêne la narration/la continuité. Par contre, une case qui ne ressort pas suffisamment peut amener le lecteur à passer à côté d'un élément-clé de l'histoire. (Figures 5-6)

Le travail d'un coloriste de comic-book est sensiblement le même que celui d'un chef opérateur sur un plateau TV ou sur le tournage d'un film : faire en sorte que le spectateur suive attentivement l'action (tout ce qui fait avancer

figure #5



Même sans couleur, les gradients de valeur créent l'ambiance, le caractère théâtral et la profondeur.

figure #6-1

Dans cet exemple, l'oeil est attiré en haut à gauche et en bas à droite selon la place qu'occupent les valeurs lumineuses.

Chaque case est distincte et claire.

Des changements de valeur dynamiques créent la dimension théâtrale et la profondeur.



figure #6-2

Cet arrangement de valeurs pourrait convenir à une séquence de nuit malsade mais pose des problèmes.

Ces trois cases se confondent trop.

Cette case commence à se fondre avec le fond.

Ces valeurs sont également trop semblables au fond.

L'aplat blanc dans le bord vide distrait l'attention.



figure #6-3

Cette page est indistincte. Peu d'éléments ressortent bien.

Ces valeurs ne répondent à aucune hiérarchie.

Le bord vide ne fonctionne pas du tout comme système d'encadrement.



l'histoire). Il s'agit le plus souvent des acteurs, mais il peut aussi s'agir des accessoires ou même du décor. Tout ce qui crée la confusion ou l'ambiguïté doit être évité, même la couleur (oups !) quelquefois. Souvenez-vous : d'abord la valeur, puis la couleur !

C'est tout pour aujourd'hui. Au cas où vous l'auriez oublié, moi c'est Steve Firchow. Prononcez Furko – essayez, c'est facile !  -moo.

